
CONEXIÓN
MANGA
EDITO POSTER
Nº 333
$35.00MX
$3.75USD
facebook
ANIMACIÓN MÉXICANA
UN CAMINO DIFÍCIL
KOBATTA MATSU
HISTORIAS PARA CAMBIAR AL MUNDO
3 DÉCADAS
3 FRANQUICIAS
3 ANIVERSARIOS
ANDROID APP ON Google play
Available on the App Store
333
$35.00MX/$3.75USD
00333
7 509997 006727



DIRECTORIO

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR JUNIOR

ZORRO DE SEDA
IZZAKI
SNIPER
PAULINA OLVERA
JUDITH D.
NOZOMU RODRÍGUEZ
ARTURO VÁZQUEZ "LOBO"
JEZABEL
HÉCTOR GARZA
SUNAKO YE-SEUL
ANGEL PRINCESS & GOJI
COLABORADORES

JULIO A. AMADOR SARABIA
PORTADA Y DIRECCIÓN DE ARTE

JOSE EDUARDO LÓPEZ SÁNCHEZ
TALIA CARRASCOSA ELÍAS
DANIEL SERVIN AGIS
DISEÑO GRÁFICO

AMADO HERNÁNDEZ AYALA
J. A. DÁVALOS Q.
CALIDAD DIGITAL

JORGE GALLO GARCÍA
CORRECCIÓN DE ESTILO

DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRACIÓN

ADRIANA VILLALOBOS
OPERACIONES

ADRIANA VÁZQUEZ
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100
ext. 111 ó 50059586
con Rafael Esquivel G.

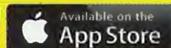
ESTA REVISTA ES MARCA REGISTRADA ANTE EL INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL CERTIFICADO No. 896649



ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

RECUERDA QUE PUEDES DISFRUTAR ESTE MISMO NÚMERO EN SU VERSIÓN DIGITAL, ¡CON MATERIAL EXTRA EXCLUSIVO!





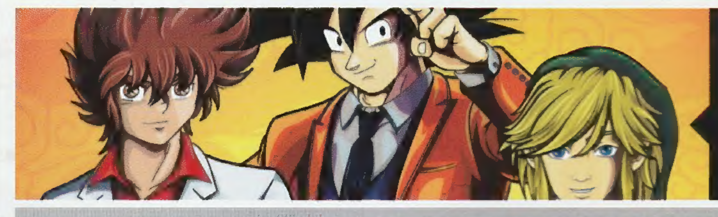
Diviértete y aprovecha todo el contenido multimedia, música, video e interactividad que sólo nuestra revista digital te ofrece. Un nuevo universo del anime y el manga te espera. ¡No te quedes fuera! Descarga nuestra aplicación en App Store y Google play.
Conexión Manga Digital, la nueva era animada al alcance de tu mano.

EDITORIAL

¿Ser o no ser otaku? Para muchos la respuesta es más que obvia, independientemente que en la actualidad, el término ***friki***, se ha acuñado más profundo en la mente de las actuales generaciones. La idea de considerarse otaku (o ***fujoshi*** en el caso del sexo femenino) ha sido por mucho tiempo, la constante en cuanto al fanatismo hacia el anime y el manga se refiere, al grado de que lo que tiempo atrás era visto de manera rara, hoy día es incluso, una moda entre adolescentes, pero ¿cuál es la realidad de esta afición en tierras niponas?

Es sabido por muchos que, a diferencia de occidente, en Japón, el término otaku hace referencia a cualquier tipo de obsesión, o para definir a individuos repelentes de la sociedad (por muy despectivo que esto suene). La afición al anime y el manga, es sólo una de tantas formas de ser otaku en Japón, y la realidad que viven estas personas en dicha sociedad, no es totalmente color de rosa. Existen muchos mitos con respecto a los otakus nipones, y es precisamente el tema que aborda en este número, nuestra esposa gaijin consentida, **Sunako Ye-Seul**, quien se tomó su tiempo para investigar de primera mano, y darnos una visión sintetizada de este fenómeno social, la cual, esperamos complemente el acervo multicultural, de muchos de los que compartimos este multifacético universo de la animación y el arte secuencial japonés.

CONTENIDO



PORTADA

ANIME

REPORTAJES

SECCIÓN BN

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM  CONEXIÓN MANGA OFICIAL  CONEXIÓN MANGA OFICIAL

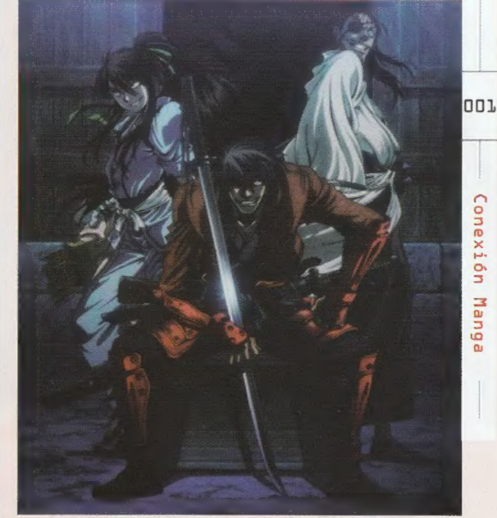
CONEXIÓN MANGA No. 333. Publicación quincenal. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. Impresa en VAJ Impresos. Poniente 140 No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco, C.P. 02300. Distribución en D.f. y Zona Conurbada Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C. Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F., Tel. 5591-1400 a través de Arredondo e hijos Distribuidora, S.A. de C.V. Iturbide No. 18-D, Col. Centro, Del. Cuauhtémoc, México, D.F. Distribución Foránea y Locales Cerrados por Intermex. Lucio Blanco No.435, Col. San Juan Tlihuaca, Del. Azcapotzalco, México, D.F. Impresa en México. Copyright © 2000.

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

DRIFTERS

LA ETERNA BATALLA DE LOS GUERREROS

Por Judith D.



POCOS SON LOS PROYECTOS QUE MERECEN UNA MENCIÓN ANTES DE SU ESTRENO, Y ÉSTE ES UNO DE ELLOS, NO SÓLO POR LA RELEVANCIA DE SER UN TRABAJO DE KOUTA HIRANO -CREADOR DE *HELLSING*-, SINO POR EL PESO QUE EL TITULO ESTA TENIENDO EN SU PAÍS DE ORIGEN, RAZÓN POR LA CUAL SERÁ LLEVADO A LA PANTALLA CHICA, EL NOMBRE ES *DRIFTERS*, LA NUEVA SENSACIÓN EN TIERRAS NIPONAS.

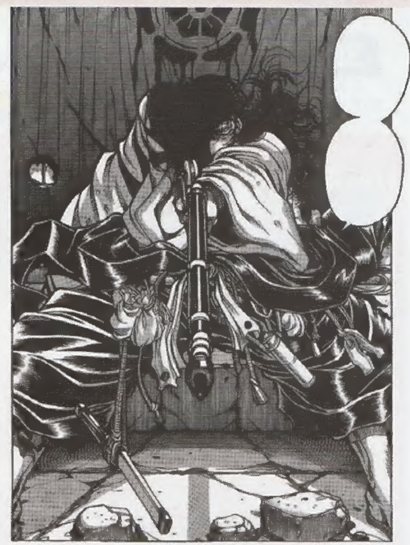
Publicado en abril del 2009, en las paginas del magazine ***Young King OURs***, ***Drifters*** demostró ser un digno sucesor del mencionado manga ***Hellsing*** (1997), formando una cartera propia de fans, sin la necesidad de colgarse de la fama del anterior titulo, incluso con lo esporádico de sus publicaciones (costumbre de la que peca el mangaka).

¡SOBREVIVE A LA BATALLA!

La trama nos pone en los pies del samurái Shimazu Toyohisa, un personaje histórico del Japón feudal, quien durante sus últimos momentos de vida, es transportado a un plano dimensional lleno de puertas, en medio de éste, se haya un personaje quien al revisar varios pergaminos, encuentra aquel que se refiere a la vida de Toyohisa, acto seguido, una puerta se abre, transportándolo (completamente curado) a un nuevo mundo, lleno de seres místicos y humanos en guerra, los cuales están siendo asediados por creaturas aberrantes llamadas *Offscourings* ¿y cuál es la mejor forma de protegérse de monstruos sanguinarios? Fácil, ¡usar a humanos sanguinario como su héroe! (obvio).



Uno de los atractivos en la trama, es el de incluir personajes de diferentes nacionalidades y periodos históricos, podemos encontrar al gran **Oda Nobunaga** compartiendo escena con el gran **Anibal**, o a los forajidos **Wild Bunch**, peleando codo a codo con el general romano **Publio Cornelio**; estos y otros personajes forman un pequeño ejército nombrado por los habitantes de ese reino como los *Drifters* convocados por un grupo de magos autonombrados como *La organización Octubrista*, para salvar ese mundo, sin importar las consecuencias.



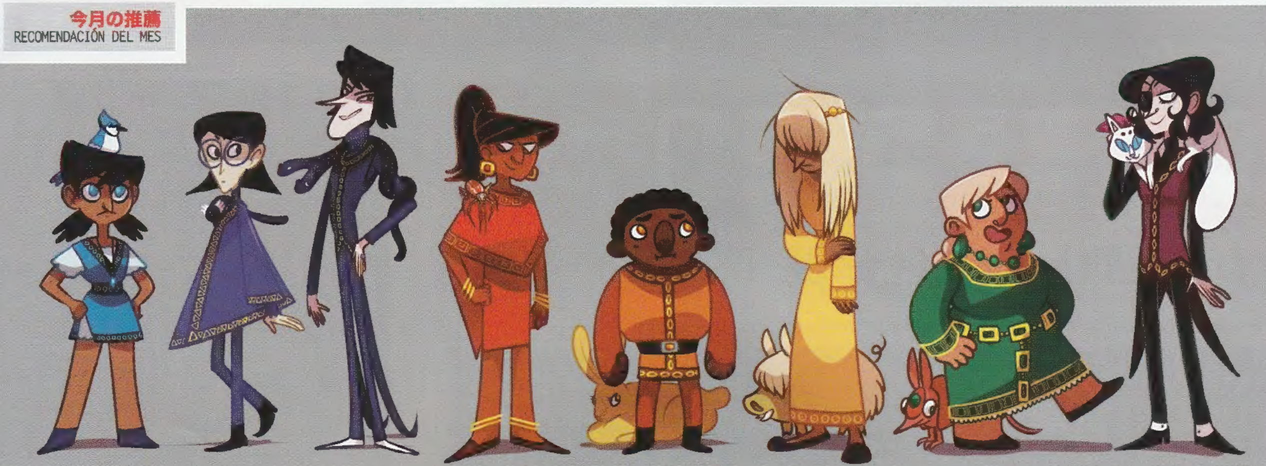
El anime es dirigido por **Kenichi Suzuki**, otrora director de la adaptación animada de *Jojo´s Bizarre Adventure* (2012), **Hideyuki Kurata** y **Yousuke Kuroda**, adaptarán el guion. Además, para fortuna de los fans, la dirección de animación y los diseños de personajes quedan a cargo de **Ryoji Nakamori**, diseñador en *Hellsing Ultimate* (2006), serie OVA que fue muy bien recibida.

La serie pinta para ser un éxito del 2016, a pesar de contar ya con una adaptación a manera de bonus, incluido en el volumen 10 de *Hellsing Ultimate*, este nuevo esfuerzo seguramente lo catapultará a los primeros lugares de popularidad, sinceramente lo espero. Wiiiiiii…



© Kouta Hirano/Shonen Gahousha





NEVER SATISFIED

CREATIVIDAD Y JUVENTUD

Por Zorro de Seda

ÚLTIMAMENTE, LOS *INDIE* HAN COBRADO UNA FUERZA EXTRAORDINARIA. LA CALIDAD DE LOS TRABAJOS Y DE LAS HISTORIAS CADA VEZ TIENE UN NIVEL MÁS ALTO, LA ILUSTRACIÓN ES CADA VEZ MÁS DETALLISTA Y LOS PERSONAJES, MÁS ENTRAÑABLES. ESTA VEZ REVISAMOS EL *WEBCOMIC* DE UNA AUTORA BASTANTE JOVEN, PERO CON UN TALENTO EXCEPCIONAL.



Never Satisfied, de la ilustradora **Taylor Robin**, es la historia de un grupo de magos que buscan ser algo así como "El Mago Representante de su ciudad". Es un puesto bastante codiciado, pues servirá directamente al Rey, una buena paga y poder usar sus poderes. El mejor trabajo de un mago.

La premisa de la historia es fascinante, pero cuando comenzamos a leer, nos damos cuenta que cada mago tiene un "compañero", un animal que también tiene algo de mágico (algo así como un"pokémon").

Cada mago tiene una personalidad muy entrañable y aunque siempre competirán entre ellos, se nota una amistad. Es encantador cómo la autora hace que las personalidades tan diferentes puedan unirse y convivir en escenarios tan fantásticos.

La ambientación, un tanto latina y caribeña, pero a la vez feudal, es una de las cosas que más sobresalta, es una idea bastante original y que le da un toque especial en relación a los personajes. Otra maravilla, es que algunos personajes (¡y el principal!) no tienen un género como tal, así que no los podemos nombrar "él" o "ella"; la autora opta por "ellos", lo cual resulta ser muy interesante. El estilo de dibujo es muy al estilo "New Cartoon Network", así que éste podría ser su punto débil.

Este webcomic está en inglés, se actualiza lunes y sábados, lleva un total de tres capítulos y la historia está cada vez más interesante. Esperamos que puedan leerlo y apoyar a los nuevos artistas.















Todas las imágenes presentadas en esta nota son usadas para fines informativos y son propiedad de © Taylor Robin

SWORD ART ONLINE: THE BEGINNING

¿LA REALIDAD VIRTUAL A LLEGANDO A SAO?

Por Paulina Olvera

LA REALIDAD VIRTUAL HA SIDO UNO DE LOS TEMAS MÁS TOCADOS DESDE HACE AÑOS: PODER TRANSFORMARNOS EN PERSONAJES Y VIVIR AVENTURAS EN OTROS MUNDOS, HA SIDO UN SUEÑO SIEMPRE PERSEGUIDO POR LOS HUMANOS Y QUE ESTÁ DANDO SUS PRIMERAS SEÑALES DE MATERIALIZACIÓN.
EN FEBRERO, LA COMPAÑÍA *IBM*, ANUNCIÓ UN PROYECTO BASTANTE AMBICIOSO, QUE CAUSÓ REVUELO Y CONFUSIÓN A NIVEL MUNDIAL. DE LA MANO DE BANDAI NAMCO Y ANIPLEX, IBM ANUNCIÓ EL DESARROLLO DE *SWORD ART ONLINE: THE BEGINNING*.

Todos los fanáticos no hablantes del japonés, reaccionaron con mucha euforia y se manejó como "la primer realidad virtual de la historia", pero, ¿qué es exactamente (y realmente) el proyecto? Bueno, muchos reportes anunciaban un videojuego 100% en realidad virtual, lo que suena increíble. Se generó mucha controversia, sobre todo cuando en el sitio web de *IBM* apareció el anuncio de una convocatoria para elegir a 208 participantes que probarán el "juego".

La información siguió fluyendo y por fin tenemos una respuesta más concreta: ***Sword Art Online: The Beginning***, es un demo comercial de realidad virtual de 20 minutos. *IBM* ha estado desarrollando tecnología para hacer posible ésta, pero es sólo una fase de desarrollo, por lo que hizo una alianza con *SAO* para tener un "cuerpo" para poner en marcha sus investigaciones. Las 208 personas que fueron elegidas en marzo, disfrutaron del demo. Esto sirvió para que *IBM* mostrara sus avances con la tecnología cognoscitiva y el "***SoftLayer***.

Desafortunadamente, esto sólo es una campaña de marketing y no hay un videojuego en desarrollo, para eso tendremos que esperar, pero no todo es tan malo, estos avances que *IBM* han realizado, son el inicio para que la realidad virtual llegue a nuestras manos.



© Bandai Namco/Aniplex/IBM

KOBATTA MATSU

HISTORIAS PARA CAMBIAR AL MUNDO

Por Izzaki

CON INFLUENCIAS DE AUTORES TANTO JAPONESES COMO MEXICANOS, ESTE AUTOR, ORIGINARIO DE LA CIUDAD DE MÉXICO,DESTACA PORQUE CON SUS CREACIONES NO SÓLO BUSCA ENTRETENER, SINO CONTRIBUÍR A CREAR UN PÚBLICO Y UN MERCADO PARA EL CÓMIC/MANGA NACIONAL, Y USARLO COMO HERRAMIENTA PARA MOSTRAR UNA CARA DIFERENTE DE MÉXICO.

El seudónimo de este autor, Kobatta, significa ***pequeño saltamontes***, y empezó a dibujar, como muchos de nosotros, por influencia del anime y el manga. Su género favorito es el misterio y todo lo que implique resolver casos. Le gusta el cine mexicano, ***One Piece***, ***Phoenix Wright*** y su película animada favorita es ***La Chica que Salta a través del Tiempo.***

PRIMEROS MANGAS

Aunque él asegura que no le gusta el romance, sus dos primeros mangas tienen mucho de este género. ***Kimi no Ban (Tu Turno)***, es una historia de amor y comedia escolar donde el protagonista no se da cuenta de que hay una chica que ansía su atención, hasta que ya es demasiado tarde. ***Dime Florecita***, por otra parte, es una historia muy tierna que toma como base la creencia de que al arrancar los pétalos de un flor, preguntando si o no puedes saber si una persona te quiere.

BUSCANDO UNA ESTRELLA FUGAZ

Este es el manga más largo que Kobatta ha publicado y cuenta en la actualidad con 14 capítulos. La historia se central en un niño de nombre Tsuya que vive en un mundo donde no existe la noche, y por tanto nadie puede ver las estrellas. Sin embargo su mamá le ha contado leyendas sobre la existencia de las estas y el poder que tienen para cumplir deseos.

Al ver a su madre enferma, Tsuya decide no sólo demostrar que existen las estrellas, sino encontrarlas para salvar a su mamá. Lo que en un inicio parece una aventura ingenua pronto se convierte en vertiginoso viaje para desentrañar los misterios de la ciudad, la tecnología, la misteriosa enfermedad de su mamá, seres extraterrestres y palabras capaces de manipular la voluntad de las personas, dejándonos con la interrogante ¿Qué tan lejos llegarías para alcanzar tu sueño?

El autor nos señala que al principio ésta era una historia para niños, pero poco a poco fue tomando tintes más oscuros, inclinándose más hacia el misterio, la política y la ciencia ficción. ***Buscando Una Estrella Fugaz*** aún no termina, se publica en la revista independiente ***Doon mangazine***, y de hecho se encuentra en su parte más emocionante, así que si puedes no dudes en leerla.

ENTENDIENDO JAPÓN

Kobatta viajó a Japón, donde estuvo varios meses y tuvo la oportunidad de visitar Shueisha, la editorial que publica la famosa revista ***Shonen Jump***. Todo esto con el fin de conocer de primera mano cómo funciona y cómo es producido el manga en la sociedad japonesa.

Una anécdota que este autor nos cuenta, es que cuando fue a Ikebukuro se encontró con todos los lugares que muestra el manga (y anime) de ***Durarara!!*** y por lo mismo, los reconoció al instante, pues el manga se los había dado a conocer. Kobatta piensa que esto mismo se puede aplicar al manga mexicano, dando así a conocer diferentes aspectos y lugares de nuestro país a quienes no viven en él.

SIEMPRE ADELANTE

Kobatta ha dado conferencias, talleres, constantemente experimenta con nuevos estilos de dibujo y ha colaborado con youtubers como **Negas** y **Yayo Gutierrez**, a quien le hizo un video animado, ademas de inspirar a nuevos autores a publicar sus historias. Es un autor que nunca está quieto y que busca mejorar constantemente, como podemos comprobar en sus diversos trabajos. Él nos demuestra que a pesar de las dificultades se puede ser autor de manga sin irse de Mexico, un trabajo duro y no siempre bien recompensado que, sin embargo él hace con mucho gusto.

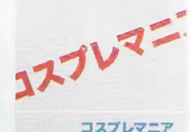
¡Conoce más de sus historias e ilustraciones en redes sociales!
Facebook: https://www.facebook.com/Kobatta.Mangato
Kimi no Ban: https://www.youtube.com/watch?v=i8SbS-hOoVDA
https://www.facebook.com/RevistaMangaDoon/







Todas las imágenes presentadas en esta nota son usadas para fines informativos y son propiedad de © Kobatta



PINKY LU XUN

EL ORGULLO DE INDONESIA

Por Izzaki

LA IMAGEN SUTIL Y ELABORADA DE SUS COSPLAY, Y LA SENSUALIDAD CON QUE INTERPRETA A MUCHOS DE NUESTROS PERSONAJES FEMENINOS FAVORITOS, HA HECHO DE **PINKY LU XUN**, UNA COSPLAYER DE FAMA MUNDIAL ¡CONOZCAMOS MÁS DE ELLA!

Pinky pertenece a la primera generación de cosplayers en su país, iniciando esta tendencia en Indonesia, haciendo su debut en 1998 y continúa hasta ahora. Su inspiración surgió al ver a una cosplayer japonesa con un traje de KOF, eso también la llevó a querer crear sus propios cosplay.

SUS PASIONES

Estudió arquitectura y a eso se dedica, además del cosplay. Otra de sus pasiones son los ***ball joint dolls*** (como los dollfie), por eso asegura que una vez que se retire de hacer cosplay le gustaría dedicarse a diseñar y fabricar cosplays y props a escala para estos muñecos.

En cuanto a esta actividad, Pinky señala que es un arte complicado, que requiere de diseño de modas, actuación, habilidades manuales, maquillaje, fotografía y mucha creatividad. Ella ha interpretado aproximadamente a 50 personajes y ha representado varias a su país en el ***Campeonato de Cosplay Regional de AFA***, que se llevó a cabo en Yakarta, Indonesia. También ha recorrido paises como Filipinas, Singapur, Malasia y Australia como invitada cosplay y también como juez.

SUS COSPLAYS

Pinky tiene 12 años de experiencia en el mundo del cosplay, y sus personajes favoritos, de entre los muchos que ha hecho son Ashura (***R.G Veda***), Rikku (***FFX2***) y Elf (***Lineage II***). Ella es parte de ***The Endless Ilusion***, equipo de cosplay que se fundó en 2004 y está integrado por **Orochi X** y **Shinji X**, y le toma entre uno y dos meses elaborar cada uno de sus cosplay.

Algunos de los personajes destacados que ha interpretado están: Asuka de ***Neon Genesis Evangelion***, una sensual versión acompañada de una motocicleta, el espectacular traje de Cora Animus Isis (***Rising Force Online***), Miku Hatsune en varias de sus versiones, Naotora Li (***Samurai Warrior 4***) entre otros.

HACIENDO LA DIFERENCIA

Pinky Lu Xun, ha logrado cambiar el mundo del cosplay en su país y sobresalir a nivel mundial, pero lo más importante que ella siempre recuerda y que comparte con todos los que quieren dedicarse al cosplay; es una actividad para divertirse, así que sé tu mismo y nunca te avergüences de tus atuendos. ¡Sigue a esta genial y cosplayer en sus redes sociales! ¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

Instagram: https://www.instagram.com/pinkyluxun
Deviantart: http://pinkyluxun.deviantart.com/
CURE: http://en.curecos.com/profile/?ch=141092





Todas las imágenes presentadas en esta nota son usadas para fines informativos y son propiedad de © Pinky Lu Xun

COSTUMBRES POPULARES ¿JAPONESAS?

Por Sniper

EN ESTA SECCIÓN HABLAREMOS UN POCO DE ALGUNAS COSTUMBRES Y FESTIVIDADES "JAPONESAS", A PESAR DE ESTAR BASADAS EN PRÁCTICAS OCCIDENTALES, ELLOS, TODO LO HACEN A SU PROPIO ESTILO.

14 DE FEBRERO Y 14 DE MARZO

En Japón, el Día de San Valentin, no se celebra como en todos lados, aquí no debes ilusionarte si una compañera de trabajo te regala chocolates, ya que es más una cortesía que un signo de algo más, a estos chocolates se les llama "*giro-choco*", y ya es una tradición que las chicas les regalen a los chicos, sin embargo para ese joven especial existe otro tipo de chocolate los "*honmei-choco*" un anglicismo de "*home made choco*" que son exactamente eso, hecho en casa especialmente para el prospecto de novio, novio o esposo de la chica japonesa.

Pero, ¿por qué sólo las chicas regalan chocolates? Sencillo, esta tradición no es tan antigua en Japón como en occidente, e incluso varias empresas se apropian el titulo de "llevar" la celebración a Japón entre los años 1936 y 1958, sin embargo a los comerciantes de chocolates, la promoción del "Día de los enamorados" no les salió como esperaban, ya que los chicos japoneses no captaron muy bien la idea de regalar chocolate a sus novias, sólo la mujeres lo hacían y los compraban para su novio o esposo. Esto evidentemente no se traducía en las ganancias esperadas, por lo que a los comerciantes de chocolates se les ocurrió que esta fecha fuera exclusiva para que las mujeres regalaran a los hombres.

En resumen, sólo fue un truco publicitario que no dejó de afectar a los hombres, ya que para que la ganancia fuera pareja, otros comerciantes se inventaron el "*White Day*" o "*Día Blanco*" que se celebra el 14 de Marzo.
Este día tiene su origen en el año 1965, cuando un vendedor de malvaviscos comenzó a difundir la idea de que los hombres debían agradecer a las mujeres por todos los

















chocolates recibidos, y fue asi como originalmente nació el "*Día del Malvavisco*" o "*Marshmallow Day*", fue después que cambiaron el nombre. Entonces las compañías bomboneras así como las chocolateras en su momento, vieron la ventaja de ampliar el negocio y comenzaron a promocionar el chocolate blanco como regalo para las chicas, base del motivo por el cual se cambió el nombre.

EL SEGUNDO BOTÓN

Entre otras costumbres propias de esta nación, se encuentra la llamada "*El Segundo Botón*" o "*daini botan*", es algo exclusivo de los chicos y se realiza después de la ceremonia de graduación, y no es más que darle el segundo botón del uniforme de los chicos a las chicas.

Sin embargo el significado de este acto puede variar, ya que el chico puede regalárselo a aquella chica que quiere o le gusta, o esa amiga especial que los acompañó durante su curso escolar. También las chicas suelen pedir el botón, costumbre que normalmente llevan a cabo con su senpai adorado. No se sabe con certeza cuando comenzó esta tradición, lo más común es escuchar que empezó durante la Segunda guerra mundial, cuando los soldados le daban ese botón a sus esposas o novias como recuerdo si es que no volvían con vida o no volvían nunca, se dice también que se da el segundo botón del uniforme, porque es el que menos se notaría si faltara. Otra versión dice que se popularizó debido a una novela de **Takeda Taijun** en la que se menciona el acto de regalar el segundo botón.

CUMPLEAÑOS

Los cumpleaños forman parte de otra costumbre especial en Japón, ya que a diferencia del resto del mundo, ¿por qué?, bueno, en la era ***Meiji*** solamente se celebraba el primer año, ya que en esos tiempos era muy difícil que los niños llegaran saludables a su primer año de vida, a ésta le sigue la celebración de los 20 años, ya que al llegar a esta edad se te considera mayor de edad y se le llama ***Seijinshiki*** el cual se celebra yendo a los templos en su mejor Kimono o Traje.

Posteriormente se celebran los 60 años de vida, a lo cual se le conoce como ***Kanreki,*** que significa "volver", ya que se cree que a esa edad vuelves a nacer, y se acostumbra regalar un sombrero y chaqueta rojos, pues se cree estos ahuyentan a los malos espíritus.

Actualmente y conforme sus tradiciones se han pintado un poco con aire occidental, se acostumbra que el cumpleañero no pague absolutamente nada en su aniversario de vida, pues ya sea que trabajes o estudies, o tu propia familia si su tradición lo marca, te invite todos los gastos de ese día desde el desayuno hasta la cena.













DESARROLLO DE LA ANIMACIÓN DIGITAL EN EL CINE

PARTE 1

Por Héctor Garza

LA ANIMACIÓN DIGITAL (CGI) ES ACTUALMENTE UNA PARTE MUY IMPORTANTE DE LA INDUSTRIA CINEMATOGRÁFICA, YA SEA PARA AGREGAR EFECTOS ESPECIALES O PARA CREAR CINTAS COMPLETAS POR MEDIO DE LA TECNOLOGÍA.

Es curioso que, considerando el alcance que tiene actualmente, nos encontremos con una técnica relativamente joven. En esta ocasión, abordaremos un poco de la historia de ésta, y cómo se ha ido abriendo paso poco a poco dentro de la industria del entretenimiento.

Los comienzos de esta técnica son relativamente modestos, pero más antiguos de lo que pensamos. Uno de los primeros logros de esta tecnología, fue crear textos con una cierta movilidad. En 1958, **John Whitney Sr**. Debutaría con un sistema para crear subtítulos por medio de la computadora, presentándose por primera vez en la cinta Vertigo. Parecerá ahora cómico, pero el hecho de poder tener texto que se deslizaba dentro de la pantalla era ya un logro notable.

El siguiente salto importante, curiosamente, ocurriría fuera del entretenimiento: La empresa Boeing crearía en 1960 la llamada "tecnología wire-frame", que permitía realizar objetos "tridimensionales" por medio de una serie de líneas (vectores), mientras que el mismo programa permitía analizar sus movimientos de acuerdo a ciertos parámetros. Esta tecnología era utilizada por los diseñadores de la compañía, que de esta forma podían hacer pruebas en el diseño de sus aviones, sin necesidad de elaborar complicadas maquetas. Obviamente, no pasó mucho tiempo antes de que los cineastas lo integraran a las pantallas, aunque no era posible aún lograr algo realista.

En 1968, veríamos la primera presentación de la tecnología computarizada en su mayor expresión. En la famosa secuencia final de ***2001: Odisea del Espacio***, gran parte de las escenas se lograron tomando -pietaje real-, y alterándolo por medio de manejo de computadora. Los diferentes colores, la deformación de las mismas, y los cambios de contraste lograron recrear la atmósfera alucinante que **Kubrik** buscaba proyectar. Y dado que eran imágenes oníricas, el que se vieran poco realistas era exactamente lo que el director estaba esperando. Tuvimos que esperar hasta la década de los ochentas para poder ver aplicaciones mucho más avanzadas de esta tecnología.

La cinta **Estados Alterados**, de 1980, no sólo usó los mismos efectos que en 2001 para generar un escenario de alucinaciones, sino que además, fue el primero en combinar imágenes computarizadas con acción real. En la última secuencia de la cinta, logró incorporar cambios en la textura de la piel de los actores, mostrando que era posible integrar ambas formas dentro de una sola escena.

Para 1982, se estrena la cinta **Tron**, que es una de las primeras en integrar imágenes computarizadas y acción real, de manera extensiva. Como dato curioso, muchos elementos "computarizados" eran elaborados con -efectos



ópticos-, siendo mínimas las imágenes CGI. Para hacer que la falta de realismo de los efectos computarizados no fueran tan notables, se recurrió a un truco narrativo: Gran parte de la acción ocurría totalmente en el mundo electrónico.

Este mismo truco narrativo fue retomado al año siguiente, con la serie televisiva ***Automan***, que era un programa de computadora que podía manifestarse en el mundo real. Tanto el protagonista, como los vehículos utilizados, eran efectos ópticos, usando sólo las computadoras en las secuencias de "transformación", que eran realmente breves. En el año de 1985, se realizaría el primer trabajo de animación completamente por computadora. Dado que en aquel entonces era un proceso muy tardado, no pudo ser un largometraje, ni siquiera un capítulo televisivo. Hablamos del video musical "Money for Nothing", que prácticamente utilizó sólo figuras geométricas, secuencias que se repetían cada que era posible, pero que para la época, fue un auténtico parteaguas.

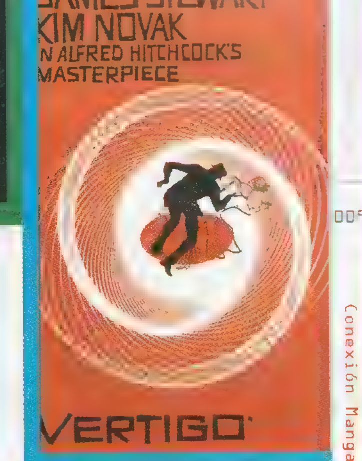
1991 nos mostró el primer paso en la integración de la animación con la tecnología computarizada. En ***La Bella y la Bestia***, si bien se utilizó la animación por panel tradicional, una gran cantidad de fondos y escenografía se realizaron por computadora, dándole a todos ellos una profundidad que antes era rara de encontrar en este tipo de producciones. Sin embargo, seguía siendo la misma animación que se había conocido anteriormente, aunque con una calidad realmente notable.

El siguiente salto se daría en 1993, cuando se lanza a las pantallas ***Jurassic Park***. Aunque ya anteriormente se había utilizado el CGI para algunas películas de acción viva, esta cinta fue la primera en utilizar dicha tecnología de manera amplia, combinándola con animatronics, y logrando un nivel de realismo que, hasta el momento, no se había conseguido.

EN MUCHAS DE LAS ESCENAS DE LA CINTA *TRON* (DISNEY, 1982), EL PROGRAMA NO PODÍA GENERAR MOVIMIENTO, RAZÓN POR LA QUE ÉSTE SE REALIZÓ CON EL SISTEMA DE PÁNELES, EXACTAMENTE IGUAL QUE LA PRODUCCIÓN DE UN DIBUJO ANIMADO.

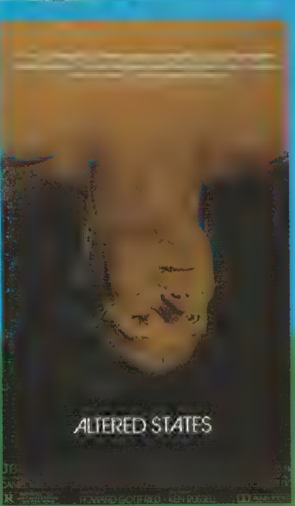
1995 fue el momento en que aparecería la primera película de largometraje realizada completamente en CGI: ***Toy Story***. Se eligió el utilizar juguetes para la misma debido a que las texturas y articulaciones eran más sencillas de emular, superficies de plástico y madera eran más fáciles de procesar dentro de la computadora, y por ello también se mantuvo la presencia de seres humanos al mínimo. A pesar de ello, fue uno de los más grandes éxitos en taquilla, pues debido a la novedad que implicaba, nadie se detuvo a ver las notables deficiencias que tenía a nivel técnico.











MAHOU SHOUJO NANTE MOUIIDESUKARA

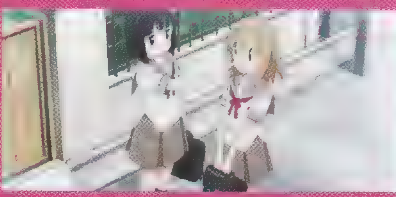
BIKINIS, LOLIS, Y CHICAS MÁGICAS

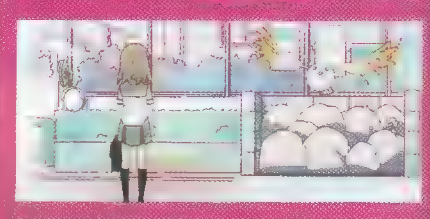
Por Judith D.



ES UN DÍA NORMAL, COMO CUALQUIER OTRO, CAMINAS AL COLEGIO, SIN MOLESTAR A NADIE, Y REPENTINAMENTE TE ENCUENTRAS UNA CRIATURA MÍSTICA EN LA BASURA, -CLARO, ALGO QUE PODRÍA PASARTE CUALQUIER DÍA-, DICHA CRIATURA TE DECLARA COMO LA ELEGIDA PARA SER... (REDOBLE DE TAMBORES) ¡UNA CHICA MÁGICA!, PERO... BUENO, LA MAGIA ES MUY CAPRICHOSA PARA ELEGIR VESTUARIOS, ASÍ QUE TENDRÁS QUE LUCHAR CONTRA EL MAL USANDO... ¡UN BIKINI!





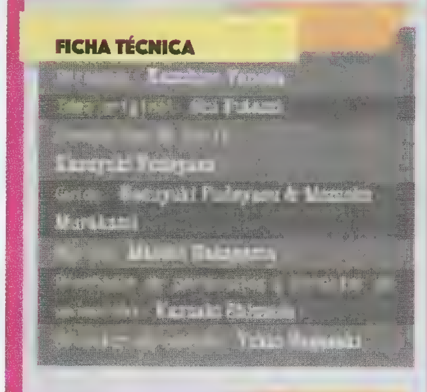


Como verán por este plot-tan descaradamente adornado-, la comedia animada, ***Mahou Shoujo Nante Mouiidesukara***, del mangaka **Sui Futami,** se enfoca en mostrar escenas llenas de fan-service, sin dejar de mencionar el estilo loli de las mismas, algo que no a todos pudiese parecerles gracioso, por más divertidos, o bien aplicados que puedan ser los chistes en cuestión, los cuales son aderezados con los "inapropiados" comentarios de la criatura -Miton san-, quien además de ser el mañoso en turno, fungirá como compañero de aventuras de la apenada, protagonista, Yuzika Hanami.

Obviamente las coprotagonistas no podían faltar, especialmente en una serie de chicas mágicas. Claro que esto da a los guionistas una oportunidad de oro para hacer "pequeñas alusiones Yuri", principalmente con el personaje Chiya Sakagami, compañera de escuela de Yuzika, quien tiene un afecto un tanto desmedido (y hasta cierto punto creepy) por esta. Curiosamente a pesar de que Miton asegura que sólo las chicas que pueden ser ***magical girl*** pueden verlo, todas las compañeras de la protagonista lo ven sin ningún problema.

Los episodios tienen un una duración de 4 minutos, de los cuales casi un minuto es dedicado al opening y su melodía ***Yumeiro Tori Dori Parade***, interpretado por la escuadra, ***Earth Star Dream***. Los diseños de personajes, cortesía del director de animación, **Kazuaki Shimada**, son bastante sencillos, aun así es esa sencillez las que les da la estética propia, de una serie que se sostiene por sus diálogos, más que por su imagen.

Esta es una de esas series ligeras que puedes disfrutar sin muchas complicaciones, recomendable para pasar un rato frente al monitor y no sentir que desperdiciaste tu tiempo. Wiiiiiiiiiiii...



FICHA TÉCNICA

SEIYUUS:









SEKKO BOYS

EL RENACIMIENTO HECHO ANIME

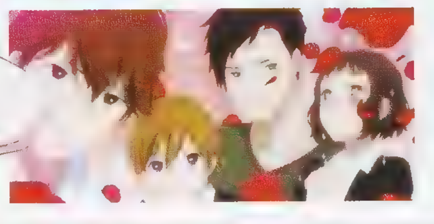
por Jezabel.

EL ANIME PUEDE VANAGLORIARSE DE EXPLOTAR TODOS LOS GÉNEROS TELEVISIVOS, HABIDOS Y POR HABER, AL TIEMPO QUE CREA NUEVOS CONCEPTOS (ALGUNOS DEMASIADO BIZARROS), RAZÓN POR LA QUE NO DEBERÍA EXTRAÑARNOS, VER UNA SERIE DONDE UN GRUPO DE BUSTOS RENACENTISTAS (DE MÁRMOL Y TODA LA COSA), SE ESFUERZAN POR ALCANZAR EL EXITO COMO *IDOLS*.

Este es el argumento de ***Sekko Boys***, un anime que, si hacemos un poco de lado su extraño argumento, nos muestra como, con esfuerzo y dedicación, todos pueden alcanzar sus sueños, inclusive si sólo eres un torso tallado en mármol.

Los primeros episodios nos dejan muy en claro las intenciones del estudio de animación, ***Linden Films***, darnos un anime donde nos entretengamos con el sufrimiento de la protagonista, Miki Ishimoto, quien a sus 22 años es una recién graduada de la ***Universidad de artes de Nerima***. Cabe mencionar que su trauma en la escuela, fue nunca poder dibujar seres humanos, ya que la institución sólo usaba esculturas, mismas que las odia con todo su ser, y espera no volver a ver nunca, aunque el destino le tiene guardada una mala jugada.



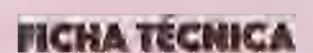


©Linden Films/Asahi Production/RIC/2016

¡NO MÁS ESCULTURAS!

Al llegar a su nuevo empleo, en la agencia de talentos Holbein Entertainment, y presentarse ante el jefe de managers, Hironori Yanagisawa (quien a sus 38 años parece tener los achaques de un anciano de 80), rápidamente es puesta a cargo de las estrellas de la agencia, lo que no se esperaba es que dichas estrellas, no eran otra cosa que "esculturas", más en concreto, un cuarteto ególatra formado por, los dioses ***Hermes*** y ***Mars***, el santo ***Saint Giorgio*** y ***Giuliano de Medici***, que juntos forman la banda ***Sekko Boys***, por lo que el infierno para la pobre Miki, apenas acaba de comenzar.

Algo a destacar de esta serie, además de su "muy bien lograda animación", es el apartado musical, el cual se puede apreciar principalmente con el tema de ending, ***Hoshizora Rendezvou***, interpretado por el grupo de seiyuus principal, acompañados de los arreglos musicales de **Hiroshi Izumi**, una buena serie altamente recomendable para los fans de los Idol y las desgracias ajenas.



FICHA TÉCNICA

Director: **Tomoki Takuno**
Concepción de serie: **Michiko Yokote**
Guion:
Michiko Yokote & Rintarou Ikeda
Diseño de personajes & Dirección de animación: **Eriko Itou**
Director de arte:
Toshiyuki Tokkuda
Director de sonido:
Yota Tsuruoka
Diseño de color: **Hitomi Ikeda**
Edición: **Kiyoshi Hirose**

SEIYUUS

Mars: **Daisuke Ono**
Hermes: **Jun Fukuyama**
Medici: **Shinnosuke Tachibana**
Saint Giorgio: **Tomokazu Sugita**
Kinue Yamashita: **Rena Maeda**
Miki Ishimoto: **Shiho Kokido**
Hironori Yanagisawa:
Takahiro Sakurai
Hanzo horibe: **Takaya Kuroda**
Mira Hanayashiki: **Yui Makino**



NIJIIRO DAYS

TIEMPO DE AMIGOS Y ROMANCE

Por Izzaki

ESTA SERIE NO TIENE *FAN SERVICE*, NI ACCIÓN, PELEAS O PODERES SOBRENATURALES, PERO ES TAN BUENA QUE NO NECESITA NADA DE ESTO PARA CONVERTIRSE EN UNA DE TUS FAVORITAS. *NIJIIRO DAYS* ES UNA COMEDIA ROMÁNTICA, BASADA EN EL MANGA DE **MINAMI MIZUNO**, CON LA QUE TE IDENTIFICARÁS DE INMEDIATO, RECORDANDO TUS MEJORES MOMENTOS ENTRE AMIGOS Y ESA PERSONA ESPECIAL QUE DE ALGUNA FORMA ROBÓ TU CORAZÓN.

LA CHICA DE LA BUFANDA

Natsushi Hashiba está sentado sin esperanzas y lloriqueando en la banqueta, es navidad y su novia acaba de cortarlo. Entonces, una linda chica disfrazada de Santa Claus le ofrece un paquete de pañuelos, y él, a cambio, le regala la bufanda que originalmente era para su novia. Hashiba queda enamorado luego de este encuentro.

Pasa un tiempo, y ya en la escuela, Hashiba ve a una chica nueva, se trata nada más y nada menos que de la muchacha de la bufanda. Emocionado, el chico les cuenta a sus mejores amigos, el galán Tomoya Matsunaga (Mattsun), el serio y otaku Tsuyoshi Naoe (Tsuyopon) y Keiichi Katakura (Kei-chan), alegre pero de gustos algo raros. Como buenos amigos, los chicos le hacen bullying a Hashiba, que no tiene ni idea de cómo acercarse a la chica que le gusta.

DEMASIADAS COINCIDENCIAS

Como si no fuera suficiente toparse en la escuela a la chica de la bufanda, Hashiba la ve en la enfermería, mientras ayuda al maestro Katakura, (hermano mayor de Keiichi). Su mente vuela a los malos pensamientos tratando de explicar qué hace la chica durmiendo en el cúbiculo del maestro. Al menos se entera de su nombre: Anna Kobayakawa.

Tratando de despejarse el chico, sale con sus amigos al karaoke, pero quien sirve las bebidas es Anna. Hashiba pide toda clase de bebidas con tal de ver de nuevo a la chica que le gusta, pero ella no vuelve. Cuando va al baño ve a Anna arrinconada por dos extranjeros, y, tratando de lucirse, les dice que la dejen en paz, pero ellos ni siquiera lo toman en cuenta porque hablan japonés y el pobre chico sólo pasa vergüenzas.

COMPLICACIONES Y CHOCOLATES

Viene San Valentín, una fecha difícil. Hashiba muere porque Anna le regale chocolates, pero duda que pase, mientras que Tsuyopon hará algunos para su novia otaku. Entonces todos los chicos deciden tomar la tradición a la inversa y ser ellos quienes regalen chocolates a las chicas de su interés. Se reúnen en casa de Mattsun y después de sufrir un poco con su poca habilidad en la cocina, todos logran un buen regalo para el 14 de Febrero.

Hashiba se quiere acercar a Anna pero un nuevo obstáculo surge, se trata de Mari Tsutsui, una chica de personalidad difícil, que odia a los chicos y al parecer está interesada en Anna, la única chica que no la juzga por su mal genio. Todos los chicos, incluso Mattsun con sus dotes de galán, terminan humillados y maltratados por Mari.

El día de la entrega de los chocolates Hashiba trata de dárselos a Anna, pero Mari se le adelanta, le roba la bolsa y los tira a la basura. Mattsun interviene y los rescata, entonces Mari le advierte que se alejen, él y sus amigos, de Anna, pues ella la ve como algo más que su amiga. Por alguna razón Mattsun se acerca y la besa, lo que causa el horror e ira de la chica.

CLUB DE ESTUDIO

Hashiba, Mattsun y Kei-chan, están en aprietos por sus malas calificaciones, así que organizan una tarde de estudio en casa de Tsuyopon. Él invita a su novia y a Anna, para que sean tres que asesoran y tres que aprenden.

Cuando Hashiba se entera que Anna les ayudará a estudiar, y más en concreto a él, se pone como un tomate. Yukiko, la novia de Tsuyopon asesora a Kei-chan y Mattsun tiene que aguantar los golpes y la seriedad de Tsuyopon.

Se hace de noche y mientras Tsuyopon lleva a su novia a casa, Hashiba tiene que vencer su timidez y acompañar a Anna a la suya. Al principio no sabe de qué hablarle, pero después de que la chica le compra un té como recompensa a su esfuerzo en el estudio, el hielo se rompe y ambos platican, disfrutando la compañía uno del otro. Anna es muy callada y no tiene muchos amigos, pero parece estar dispuesta a ser más cercana a Hashiba.

BUENOS AMIGOS

Kei-chan está algo triste porque todos consiguen chicas menos él, pues la mayoría le huyen por sus gustos peculiares. Kei-chan es fan de los látigos, cadenas y demás, y no ha encontrado aún a una chica que comparta sus intereses. Sus amigos lo ayudan como pueden, y eso lo reconforta mucho. Mientras tanto el chico se dedica a los deportes, donde sorprendentemente es muy bueno.

FESTIVAL ESCOLAR

No falta el capítulo del festival escolar, y Hashiba tiene más de un problema durante éste, desde enfrentarse al humor violento de Mari, hasta tener que participar en un concurso de travestismo. Su relación con Anna va despacio pero bien, aunque cuando él le cancela los planes que en principio había propuesto, la chica se decepciona y al verlo con otra la inseguridad le juega una mala pasada. Sin embargo el malentendido se aclara y el romance entre ellos sigue, igual que todo en la escuela, su camino.

CONCLUSIÓN

Nijiiro Days es una serie de capítulos cortos pero que vale la pena ver cada minuto de éstos. Comedia, nostalgia, romance y las pequeñas aventuras que vive a diario un grupo de amigos que te mantendrán esperando el siguiente episodio. Si te gusta la comedia romántica ésta es una que no te debes perder.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

















FICHA TÉCNICA

Anime: Shojo
Género: comedia, vida diaria, escolar
Idea Original: Minami Mizuno
Director: Tetsuro Amino
Diseño de personajes: Miyako Nishida
Música: Hiroyuki Kozu
Estudio: Production Reed
Episodios: 24

SEIYUUS:

Natsuki Hashiba: Yoshitsugu Matsuoka
Keiichi Katakura: Nobunaga Shimazaki
Tomoya Matsunaga: Takuya Eguchi
Tsuyoshi Naoe: Kouki Uchiyama
Anna Kobayakawa: Minami Tsuda
Mari Tsutsui: Yumi Uchiyama
Yuji Katakura: Shota Ebina

©Minami Mizuno/Production Reed/2016

KONO DANSHI MAHOU GA OSHIGOTO DESU

UN ROMANCE MÁGICO

Por: Izzaki

ES HORA DE QUE TODAS LAS FUJOSHIS (Y FUDANSHIS) SE EMOCIONEN, PUES ESTA SERIE, ADEMÁS DEL YAOI TIENE UNA TRAMA INTERESANTE Y UN ESTILO DE ANIMACIÓN LLAMATIVO Y ORIGINAL, QUE LA HACE DESTACAR DE INMEDIATO ¡CONOZCAMOS MÁS DE ELLA!



Kono Danshi Mahou ga Oshigoto Desu tiene su origen en el trabajo de la joven artista y animadora **Soubi Yamamoto**, creadora original y directora.

Esta serie se estrenó en Japón en febrero como parte de una barra de anime de 30 minutos llamado *Ultra Super Anime Time*, que incluye series tan diversas como *Kagewani* o *Miss Monochrome*.

HABLANDO CON DESCONOCIDOS

En un bar de alguna ciudad japonesa, el alegre y despreocupado Toyohi se encuentra a un chico de pinta seria, bebiendo solo, así que decide hablarle. Se trata de Chiharu Kashima, quien frecuenta seguido ese lugar, pues es su favorito. Resulta que es un mago que trabaja en el ministerio japonés, muy eficiente, respetado y bastante tímido también, todo lo contrario de Toyohi, que se muestra confianzudo, no tiene trabajo fijo y se la pasa viajando.

Al principio algo incómodo, después de platicar y conocerse, e incluso darse cuenta que tienen más en común de lo que al principio piensa, Kashima admite que hacía mucho que no se la pasaba tan bien, y Toyohi, antes de despedirse, le dice de buenas a primeras que está enamorado de él y se esfuma, dejando perturbando a Kashima.

ADICTO AL TRABAJO

Así es, Kashima, y todos en el Departamento de Control de Crisis, donde es capitán, lo saben. Para él no hay más que trabajo, siempre hace horas extras y pareciera que no tiene ningún pasatiempo o interés fuera de la oficina. Kashima y sus compañeros se encargan de controlar diversos desastres naturales o accidentes usando la magia. Una emergencia surge y Kashima, como siempre, quiere encargarse solo. En el lugar de la emergencia, el mago se encuentra con su amigo Zaou, quien le aconseja que se consiga una novia. Por algún motivo, en ese momento Kashima piensa en Toyohi y sin poder evitarlo se sonroja.

©Soubi Yamamoto /CoMix Wave Inc./2016



La verdad es que Toyohi ha traído el desorden a su tranquila y monótona vida, y ahora incluso hay rumores entre sus compañeras de trabajo de que por fin se ha enamorado.

¿FRIENDZONE O CITA ROMÁNTICA?

Toyohi busca de nuevo a Kashima, para invitarlo a comer, esto tiene al pobre chico en crisis, pues nadie se había interesado en él de esa forma y no sabe qué hacer o cómo reaccionar. Finalmente se ve de nuevo con Toyohi y éste le sale con un "me gustas como mago". Kashima queda algo desilusionado porque el interés del chico de cabello rosa rojizo no es por él sino su magia. Se siente algo tonto al haberse ilusionado por las palabras alagadoras y las atenciones de otro hombre, pero cuando Toyohi le propone tener una cita no puede negarse. Tal como dice el dueño del bar donde ambos se encuentran, "el amor es caprichoso"

Es el cumpleaños de Kashima y él y Toyohi van juntos al acuario, una salida normal y más relajada que sus fugaces encuentros después del trabajo de Kashima. Mientras recorren el sitio, ambos chicos se toman de la mano por primera vez y juntos miran las medusas, las favoritas de Kashima, quien, al fin, sonríe. Cada vez pasan más tiempo juntos y parece que lo suyo se convertirá en más que una simple amistad. Pero cuando Kashima, disfrutando al fin de un poco de libertad y de la emoción de compartir su tiempo con alguien, comete un error en su trabajo, se aleja de Toyohi. ¿Podrán recuperar la relación que habían construído?

¿QUIEREN MÁS?

Seguro que la respuesta es sí, pues esta serie es bastante cortita, pero la buena noticia es que ***Kono Danshi Mahou ga Oshigoto Desu*** no está sola, pues pertenece a un proyecto titulado ***Kono Danshi*** que incluye varias series cortas de tipo yaoi de diferentes géneros que incluyen fantasía, comedia y hasta extraterrestres. La serie de la que hablamos en esta ocasión es la quinta entrega de Soubi Yamamoto, si te gustó no olvides buscar sus otros trabajos.

CONCLUSIÓN

Kono Danshi Mahou ga Oshigoto Desu es una propuesta un tanto diferente a lo que estamos acostumbrados dentro del género, tanto visualmente como en historia, mostrándonos una relación más natural entre los personajes. Con una visión quizá más artística del yaoi, esta es una serie que no te decepcionará. ¡No te la pierdas!

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

FICHA TÉCNICA

Anime: Shojo
Género: shonen ai, sobrenatural, magia
Idea Original: Soubi Yamamoto
Director: Soubi Yamamoto
Música: Shouta Aoi
Estudio: CoMix Wave Inc.
Episodios: 4

SEIYUUS:

Chiharu Kashima: Yuuko Ono
Toyohi Utsumi: Taku Yashiro

ACTIVE RAID

-KIDOU KYOUSHUUSHITSU DAI HAKKEI-

LA LEY Y EL DESORDEN

LAS HISTORIAS POLICIACAS SIEMPRE TIENEN UN ATRACTIVO ESPECIAL Y EN FORMATO ANIME AÚN MÁS. *ACTIVE RAID* COMBINA DE MANERA MUY ACERTADA COMEDIA Y ACCIÓN MIENTRAS LOS PERSONAJES RESUELVEN DISTINTOS CASOS CRIMINALES ¡CONOZCÁMOS MÁS DE ELLA!



ENVIADA ESPECIAL

Nos encontramos en un futuro lleno de tecnología, pero también de crimen. Unas armaduras mecánicas de nombre "Willwear", han vuelto a los delincuentes que las usan, más peligrosos, por lo tanto, la policía no podía quedarse atrás y también las usan para combatir. Sin embargo no todo es órden, en particular en la Unidad 8, un grupo experimental que hace cumplir la ley pero con alto costo de daños colaterales, desorden y violaciones al Código Policial.

Asami Kazari es una chica asignada para vigilar a la Unidad 8 y asegurarse de que funcione apropiadamente, aunque ella se desespera constantemente por las extrañas personalidades de sus nuevos compañeros. Rin Yamabuki, la líder de la unidad es una chica relajada que aparenta menos edad y no se toma muy en serio las advertencias de Kazari, Madoka Amano, que casi nunca habla, Soichiro Sena, serio y algo obsesivo, y Takeru Kuroki, desordenado y entusiasta.

PERSECUCIÓN

Dos chicos delincuentes cometen un asalto usando Willwears y huyen, mientras por internet presumen su logro, haciéndose de miles de seguidores. Kuroki aún no llega,

por lo que Sena toma la misión y usando la tecnología Active se pone un traje de guerra para tratar de detener a los maleantes, que, confiandos en que son menores de edad y que por eso no serán tan severos con ellos, huyen y atacan a la policía.

Kuroki se une a la misión, y olvidándose un poco de los protocolos pone en su lugar a los delincuentes, incluso arrojándoles a Sena para desviar el avión en que intentaban huír, esto por supuesto no le hace gracia al chico serio ni a Kazari.

EL MUNDO REAL

Se espera mucho de Kazari, de su reporte depende si la Unidad 8 seguirá existiendo. Aún tensa y algo confundida, la chica come y bebe con sus nuevos compañeros, que le recuerdan que una cosa es proteger la ley en teoría, y otra, el mundo real, donde hay que improvisar y romper unas cuantas reglas.

ATAQUE EN LA ESCUELA

Kazari se levanta temprano y se apura, pero cuando llega al cuartel de la Unidad 8 no hay nadie, más que Haruka Yoshimiya, una chica algo otaku, aficionada a los autobuses. Mientras tanto Rin se disculpa con numerosos superiores por los daños causado en la última misión.

Pero el crimen no descansa, y un maleante toma un Willwear y ataca una escuela. Casualmente, en ésta va Hinata, la hermana menor de Rin. El criminal comienza a destruir la escuela y toma de rehén a Hinata, guardándola en una cápsula dentro del mecha.

RESCATE DESASTROZO

Esta vez la elegida para ir a la misión es Kazari, quien ve como una oportunidad para demostrarle a la desordenada Unidad 8 lo eficiente que ella es. Sin embargo, llegando a la escena del crimen, Kazari tiene problemas con la configuración de su Willwear, lo que la distrae y pone vulnerable ante el delincuente. Desde el cuartel, Kyoukai, mecánico encargado de los Willwear de la Unidad 8 la ayuda como puede.



Resuelto el problema, Kazari se concentra en salvar a Hinata, pero en la emoción del momento, patea demasiado fuerte el Willwear del delincuente y derrumba un edificio. Sorprendida por el daño que causó, la chica se queda en shock ¿Tan pronto se le pegó lo desastroso de la Unidad 8? Su castigo: disfrazarse y cantar en el karaoke.

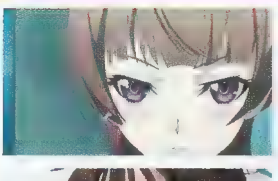
DESDE LAS SOMBRAS

Los delincuentes usan Willwear para el crimen, eso es un hecho, ¿Pero de dónde los sacan? Detrás de los maleantes comunes debe haber una mente que está sembrando el caos en la ciudad. Se trata de ***Logos***, una organización donde dos hackers muy hábiles -conocidos como Mythos y Doc-, han puesto la mira en la Unidad 8 ¿Por diversión, por algún objetivo en particular? Pronto las misiones se complicarán involucrando políticos, venganzas e intereses de todo tipo. Veamos si la Unidad 8 y su buen humor sobreviven a esto.

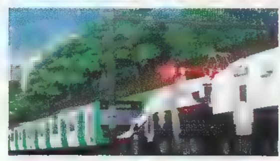
PARA TERMINAR

Sabemos que esta serie fue dirigida por **Goro Taniguchi**, director de ***Code Geass***, ya tenemos una buena razón para verla. Quizá ***Active Raid*** no es la serie más épica de la temporada, pero tiene un concepto interesante, es entretenida y tiene buenos personajes ¡Porque hacer que se cumpla la ley nunca fue tan divertido!

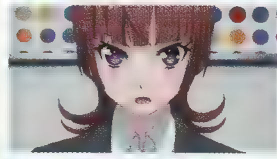
¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe a todos!









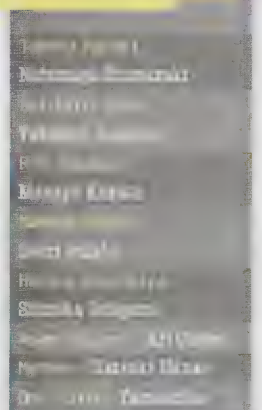





FICHA TÉCNICA



SEIYUUS:



©Goro Taniguchi/Production IMS/2016



LUCK & LOGIC
PODERES DE OTRO MUNDO

Por Izzaki

LUCK & LOGIC, ES TODA UNA FRANQUICIA DONDE EL PRINCIPAL PRODUCTO ES UN JUEGO DE CARTAS, ACOMPAÑADO DE UN ANIME QUE A CONTINUACIÓN RESEÑAREMOS. NORMALMENTE LAS SERIES DE ESTE TIPO SON MÁS DIRIGIDAS A LOS NIÑOS, SIN EMBARGO *LUCK & LOGIC* TIENE BUEN POTENCIAL PARA AGRADAR AL PÚBLICO DE TODAS LAS EDADES. ACCIÓN, COMEDIA, ALGO DE *FAN SERVICE* Y BUENOS DISEÑOS DE PERSONAJES SON ALGUNOS DE SUS PUNTOS FUERTES. ¡CONOZCÁMOS MÁS DE ESTA HISTORIA!

EL MUNDO BAJO ATAQUE

Nuestro mundo ha dejado de ser el que era antes, y su lógica ha sido desafiada, ahora, seres de otras realidades aparecen de cuando en cuando, alterando a las personas y los objetos que conocemos, causando problemas. Para contrarestar esto, están los ***Logicalist***, personas con la habilidades especial de combatir usando los poderes de los dioses, seres de otro mundo que pelean por el bien de la Tierra.

Aquí es donde vive Tsurugi Yoshichika, junto a su hermana menor Shiori y su padre. Ellos están acostumbrados a las emergencias cuando los seres de otros mundos atacan, creando distintos niveles de "Paradojas" que los Logicalist enfrentan y ponen bajo control.

TALENTO ESPECIAL

Para el cumpleaños de su padre, Tsurugi y Shiori tienen la brillante idea de regalarle unos boxers, pero mientras los escogen en la tienda, un extraño y enorme ser aparece en el centro comercial. Todos huyen, pero Tsurugi se queda atrás, diciéndole a su hermana que corra mientras él distrae al monstruo, entonces una rubia lo salva.

Al lugar llegan tres chicas, integrantes de la Policía Especial (*ALCA*), ellas están entrenadas especialmente para lidiar con las paradojas usando las Logic Card y los poderes y fuerza que éstas les dan. Sin embargo no hay mucho combate porque el ser cusante de la paradoja huye rápidamente.

Por su parte, Shiori se reúne con su preocupado padre, mientras que Tsurugi se encuentra con la chica rubia que lo salvó hace un momento. De alguna manera él está bastante enterado de todas las cosas extrañas que pasan en su mundo desde que es visitado por seres de otras realidades, quizá por eso no se sorprende tanto cuando Athena, la rubia, se presenta como su diosa y le dice que quiere pelear a su lado, entregándole la Logic Card que había perdido.

EL PROTAGONISTA

Logic es aquéllo que compone todo lo que existe tanto en la Tierra como en otros mundos, y quienes pueden comprender el Logic pueden invocar a seres de esos otros mundos diferentes. Tsurugi tiene ese poder y ya lo ha usado, aunque apenas lo recuerde. Ahora su deber es usar su talento para proteger la ciudad donde vive. Su hermana Shiori llora, pues no quiere que le pase nada y prefiere que Tsurugi sea un personaje secundario y no el protagonista, que debe enfrentar monstruos y peligros, pero finalmente, resignada, lo deja ir.

Una nueva emergencia. El monstruo reaparece, y Athena y Tsurugi forman un pacto, en el que se unen para combatir. En el lugar de la batalla, las chicas de ALCA están por terminar su tiempo de ***Trance***, es decir, el tiempo que pueden estar unidas al ser de otro mundo que les presta su poder a través de la Logic Card. Tsurugi de inmediato toma el protagonismo y acaba con el monstruo, impresionando a las chicas y uniéndose a ALCA.

A PRUEBA

Tsurugi es presentado a las chicas. Yurine Tamaki, la líder del equipo, Chloe Maxwell, una rubia algo despistada; la callada Mana Asuha y la chica nueva, y aún en entrenamiento, Yukari Nanahoshi, todas con sus respectivas diosas. Al ser el único chico es normal que Tsurugi reciba mucha atención, pero no sólamente de parte de las chicas, pues sus superiores lo ponen en periodo de prueba, y un tipo de apariencia misteriosa le dice, muy seguro, que la desgracia caerá sobre él.

Los estudios y las simulaciones con realidad virtual son muy importantes para que los Logicalists mejoren sus habilidades, y Tsurugi destaca de inmediato, convirtiéndose, para enojo de Yurine, en el nuevo líder del grupo.

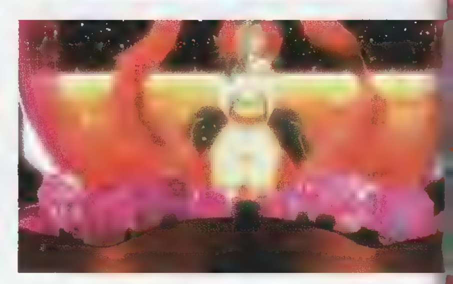


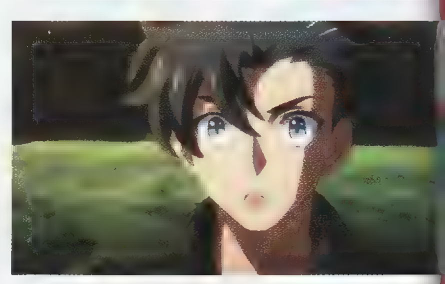
EL SECRETO DE OLGA BREAKCHILD

A pesar del nombre, este es un chico que se las da de cool y que desde el principio trata de molestar y hacer menos a nuestro protagonista. Nadie en ALCA se siente cómodo hablando de él, y tampoco convive con los demás miembros de la organización.

Aunque sabe mucho sobre dioses, pactos y paradojas, no tiene compañero ni una Logic Card, pero intuímos que cuando los tenga los usará para hacer el mal.









SUEÑOS Y DEBILIDADES

Desde que dejó de ser la líder, Yurine no ha sido la misma; al principio todos creen que está molesta porque Tsurugi tomó su lugar, pero es más que eso. Después de investigar y preguntarle a la comandante Veronica Ananko, Tsurugi se entera de que ella quería ser médico para ayudar a los demás, pero como se reveló su talento como Logicalist, tuvo que dejar su sueño atrás. Ella nunca se queja, con tal de ayudar y salvar vidas no le importa la profesión que tenga.

Dos seres que se hacen llamar ***Incubo*** y ***Súcubo*** aparecen en la ciudad, y al igual que éstos, absorben la energía de hombres y mujeres para hacerse más fuertes. Los chicos del ALCA son enviados en parejas. Chloe y Mana terminan con su objetivo, pero Tsurugi y Yurine tienen problemas. El enemigo sigue fortaleciéndose y cuando la comandante le ordena a la chica matar al enemigo, simplemente no puede, pues para ella cualquier vida es importante.

ENEMIGOS PODEROSOS

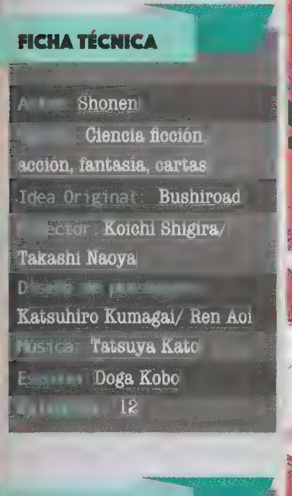
La súcubo se vuelve más fuerte, tanto que la misma comandante tiene que ir al campo de batalla, apoyada por Tsurugi, las demás chicas están recuperándose. Yurine se siente culpable por haber dejado escapar al enemigo, pero aún está a tiempo de reparar su error y se une a la pelea, demostrando, aunque le cuesta mucho trabajo, que es capaz de quitar una vida cuando es necesario.

Parece que no hay descanso, y una nueva emergencia se desata, aunque esta vez es algo increíblemente poderoso. Athena se escabulle y se encuentra con el causante, que no es sino alguien tan fuerte como ella: -Lucifer-, que quiere divertirse un rato en la tierra. Los retos para Tsurugi y las chicas del ALCA son cada vez más difíciles ¿Podrán seguir protegiendo su ciudad?

CONCLUSIÓN

La verdad es que en un anime inspirado por un juego de cartas es bastante difícil encontrar originalidad, sin embargo Luck & Logic, queda bastante bien parado con una trama, que si bien no es nada que no hayamos visto, si es entretenida y tiene algunos toques ingeniosos que la distinguen de otras.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!



FICHA TÉCNICA

[illegible]: Shonen
[illegible]: Ciencia ficción, acción, fantasía, cartas
Idea Original: Bushiroad
[illegible]ector: Koichi Shigira/ Takashi Naoya
[illegible]: Katsuhiro Kumagai/ Ren Aoi
Música: Tatsuya Kato
[illegible]: Doga Kobo
[illegible]: 12

SEIYUUS:

[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]: Sumire Uesaka
[illegible]: Aimi
[illegible]: Inori Minase
[illegible]: Risa Taneda
[illegible]: Sora Tokui



DIMENSION W

CUANDO LA ENERGÍA LO ES TODO

Por Izzaki

ESTA SERIE ESTÁ BASADA EN EL MANGA DE **YUJI IWAHARA**, PUBLICADO POR *SQUARE ENIX* DESDE 2011, Y QUE AHORA PODEMOS DISFRUTAR EN SU VERSIÓN ANIMADA. *DIMENSIÓN W*, TIENE EL ENCANTO Y LA ACCIÓN DE ESAS HISTORIAS FUTURISTAS, PROTAGONIZADAS POR UN ANTIHÉROE, DESENCANTADO EN UNA SOCIEDAD QUE TIENE MUCHO DE TECNOLÓGICA PERO TAMBIÉN DE DISFUNCIONAL. ENTRETENIDA, INTERESANTE, CON SUS TOQUES CÓMICOS Y UN TRASFONDO SERIO Y BIEN PLANTEADO, ESTA ES UNA SERIE QUE EN SEGUIDA TE ATRAPARÁ.

LOS PROBLEMAS DE LA ENERGÍA

En el año 2036 la humanidad enfrenta una fuerte crisis, porque los combustibles que más usamos se han agotado, pero entonces la respuesta al problema llega del descubrimiento de una cuarta dimensión, ***La dimensión W***. En este lugar hay una vasta cantidad de energía, por lo que los gobiernos del mundo se unen para explotarla, usando unos artefactos llamados ***Bobinas***.

Pero la visión idílica de una fuente limpia e inagotable de energía para la raza humana, pronto se ve empañada por la ***New Tesla Energy***, que monopoliza la tecnología de las bobinas, propiciando que algunas ilegales aparezcan y sean usadas en todo el mundo. En este conexto surgen ***los colectores***, encargados de recuperar las bobinas ilegales.

CON ODIO AL PROGRESO

A Kyoma Mabuchi no le atraen los avances tecnológicos, prefiere pasar su tiempo reparando viejos autos de gasolina, ya obsoletos, y alejarse de tantas mejoras artificiales que se han hecho las personas. Es un solitario que inspira miedo a los niños del vecindario y que vive de trabajos temporales como colector. Mary, la mujer que le da trabajo, le encarga recuperar unas bobinas ilegales de manos de unos delincuentes.

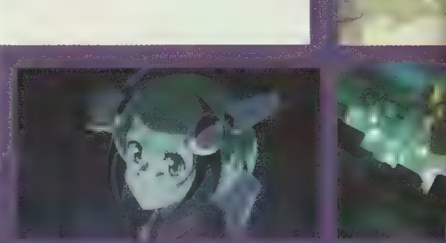
Ya infiltrado en la guarida de los maleantes y armado con largas agujas que usa para neutralizar a sus enemigos, Kyoma se da cuenta que además de las bobinas, los delincuentes han raptado a una chica. No es que le importe mucho sus suerte, pero durante la pelea por las bobinas termina salvándola. Ella revela que es un robot, noquea a Ryoma y huye con ellas.

LA NIÑA ROBOT

Kyoma despierta cuando su amigo Albert Schuman y la policía, llegan a la guarida de los maleantes. Sin tiempo que perder, Ryoma persigue a Mira, la chica robot, que huye, argumentando que necesita las bobinas para su padre. Para Kyoma sus emociones no son verdaderas, y la desprecia por no ser humana, pues cree que sólo finge tener sentimientos para engañarlo.

Mientras tanto, Alberta llega al departamento donde está el padre de Mira, que no es sino el fundador de New Tesla Energy e inventor de la tecnología que ha permitido a la humanidad acceder a la energía de la Dimension W. El profesor Shindo Yurizaki está lleno de rencor, pues la policía tiempo atrás, en un terrible malentendido, mató a su esposa e hija. Ahora, como venganza, usa sus últimas fuerzas para desatar un experimento que libera un enorme rayo de energía y afecta a todos los aparatos cercanos, desapareciendo en el acto.

Mira, que es víctima del rayo, queda inconsciente. Kyoma la lleva con Mary para ver si le da algo por ella. Ahí, Koorogi, experto en computadoras al servicio de Mary, descubre que no es cualquier androide y que su complejidad rivaliza con la de un ser humano. Mira, que no es consciente de que es un robot, les pide la dejen unirse a ellos como colectora.



EL ARTE DE LA VENGANZA

La chica es aceptada por Mary, con la condición de que trabaje con Kyoma, a quien no le hace nada de gracia. Su primera misión es detener a un ladrón de arte, enmascarado, conocido como Loser, y le queda bien, pues nunca logra robar nada. A pesar de esta fachada, Loser es popular entre la gente, y detrás de sus robos fallidos, lo que hay es sed de venganza contra New Tesla, pues es uno de tantos cuyas vidas fueron arruinadas por la ambición de esta compañía.

Anuncia que robará una pieza de arte, y trasmite todo en vivo por cámaras, para que la gente pueda seguirlo. Kyoma lo persigue, también la policía, alertada por el curador del museo, mientras Mira desactiva las cámaras. Loser conoce el pasado de Kyoma, quien peleó en un grupo de soldados humanos sin mejoras artificiales, de los últimos en su tipo.

Escondida en la pieza de arte que quiere robar, hay una bobina numerada, que es su verdadero objetivo. Él y Kyoma llegan hasta este punto, pero entonces el curador del museo ordena a un par de androides con bobinas rojas (ilegales), los ataquen. La habilidad de pelea de Kyoma los deja fuera de combate, pero el curador, por querer volver a activarlas, causa una anomalía dimensional que termina en él y las androides fusionadas en una masa amorfa de carne con metal.

UNA VIDA NORMAL

Aunque sea un robot, Mira necesita dormir y desea tener una casa con todos los servicios. Gracias al pago de su última misión, la chica compra muebles y se muda a un remolque en la casa de Kyoma. Él, que odia la tecnología de bobinas, usa un auto de gasolina que es casi una pieza de museo y un celular obsoleto.

Mientras está fuera, algunos niños curiosos se acercan. Mira se acerca a ellos y los deja jugar en los autos abandonados de Kyoma, pero cuando éstos se derrumban, la chica salva a los chicos, revelando que es un robot. La pone triste la expresión de miedo que los niños tenían cuando la vieron aplastarse bajo los autos para salvarlos. Mira tiene emociones, como si fuera humana.

Kyoma es llevado a la estación de policía por el accidente que hubo en su propiedad, pero pronto es liberado por la jefa de la estación New Tesla cercana, quien resulta ser abuela de una de las niñas que continuamente curiosean en sus autos. Esta mujer también conoce el pasado de Kyoma, y pronto, aunque él no quiera, su relación con la controversial compañía de energía se hará más estrecha. Lo mismo con Mira, ¿Logrará ganarse a Kyoma a pesar de su odio hacia los robots? Grandes misterios rodean a la Dimensión W, tan llena de beneficios para la humanidad como de terribles amenazas.

INTERESANTE Y BIEN HECHA

Así es esta serie, bien planteada, con personajes muy carismásticos y buena música, que te conducirá por un futuro distante que, sin embargo, tiene mucho en común con lo que vivimos día a día. Lo interesante de ***Dimension W*** es que no se va por las explicaciones sobrenaturales o los seres de otros mundos, sino que construye una historia interesante protagonizada por los humanos y sus creaciones. Definitivamente uno de los estrenos de esta temporada que no te puedes perder.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!



FICHA TÉCNICA

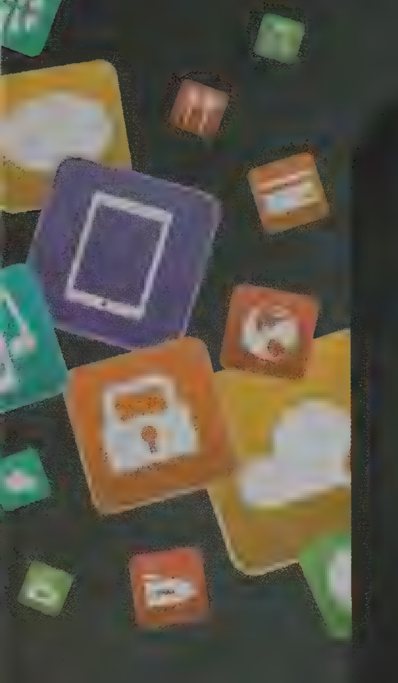
Anime: Seinen
Género: Ciencia ficción
Idea Original:
Yuji Iwahara/Square Enix
Director: Kanta Kamei
Diseño de personajes:
Tokuyuki Matsutake
Música: Go Shiina/Yoshiako Fujisawa
Estudio: Studio 3Hz/ Orange
Episodios: 12

SEIYUUS:

Kyoma Mabuchi: Daisuke Ono
Mira Yurizaki: Reina Ueda
Mary: Kimiko Saito
Koorogi: Yoshitsugu Matsuoka
Shindo Yurizaki:
Takaya Hashi
Albert Schuman: Akira Ishida

©Yuji Iwahara/Square Enix/Studio 3Hz/ Orange/2016

DESCARGA
TU APP









DISPONIBLES EN







CONEXIÓN MANGA
ACTIVE RAID -KIDOU KYOUSHUUSHITSU DAI HAKKEI-


CONEXIÓN MANGA
LUCK & LOGIC

LAS "ETERNAS" SERIES DE LARGA DURACIÓN II

Por Lobo

EN LA ENTREGA ANTERIOR COMENZAMOS A HABLAR DE LOS MANGAS Y ANIMES, CUYA INTEGRACIÓN A LA CULTURA POPULAR NIPONA ES TAL, QUE ESTOS PUEDEN PERMANECER EN CIRCULACIÓN AÑOS, INCLUSO POR DÉCADAS.

También vimos que por lo general, las series que suelen durar más años en el gusto de la gente, son aquellas dirigidas al público infantil y también las series con temas urbanos --tramas que se desarrollan en el seno familiar o en la vida diaria de personas comunes.

Sin embargo ahora hablaremos de otro tipo de series de larga duración, las cuales, aunque al principio tienen gran éxito, con el tiempo se van volviendo repetitivas o sim plemente dejan de ser tan atractivas, pero aun así se decide dejarlas en circulación, pues dan una gran ganancia económica, tanto a editoriales como a estudios de animación, así que ahora veremos los problemas que esto provoca.

BUSCAR EL ÉXITO… ¿Y DESPUES QUÉ?

Por supuesto que todo mangaka espera que el trabajo que publica se vuelva exitoso y que dure el mayor tiempo posible en circulación, sin embargo, muchos mangakas son realistas y es por eso que cuando publican sus historias lo hacen con una "trama base" sencilla y con una meta alcanzable en, relativamente, pocos episodios. Así, si su manga es cancelado, al menos la trama no corre el riesgo de quedar inconclusa.

Sin embargo esto puede convertirse en un "arma de doble filo", pues cuando un manga se vuelve exitoso y se decide seguir publicándolo por más tiempo, esto obligará al mangaka a "alargar una trama" que, inicialmente, sólo estaba planeada para durar un "corto periodo de tiempo", de uno o dos años como máximo. De hecho, no es extraño leer entrevistas a creadores que dicen que no esperaban que su manga tuviera tanto éxito, pues ellos mismos no les daban más que unos cuantos meses.

Por supuesto, en muchos casos, el desarrollo de nuevas argumentos, sólo para mantener en circulación el manga, puede desembocar en tramas repetitivas, como lo demostraría ***Saint Seiya***, serie que empezó con una buena trama de base y también un buen desarrollo inicial de personajes, en donde conocíamos sus historias personales y sus motivaciones para volverse caballeros.

Sin embargo, el inesperado éxito de ***Saint Seiya*** llevaría a su autor, **Masami Kurumada**, a alargar una trama que ya se había resuelto prácticamente desde "la Saga de las Doce Casas", y hacer que las siguientes sagas de Poseidón y Hades fueran prácticamente una repetición de la trama: -¡Caballeros salvemos a Athena!-.

OLVIDANDO EL TEMA PRINCIPAL

Y es que cuando un autor se ve obligado a "alargar una trama", que quizás ya ha dado lo mejor de sí desde hace años, se corre el riesgo no sólo de ser repetitivo sino de incluso, crear una nueva trama que poco o nada tiene que ver con el tema de la historia original.

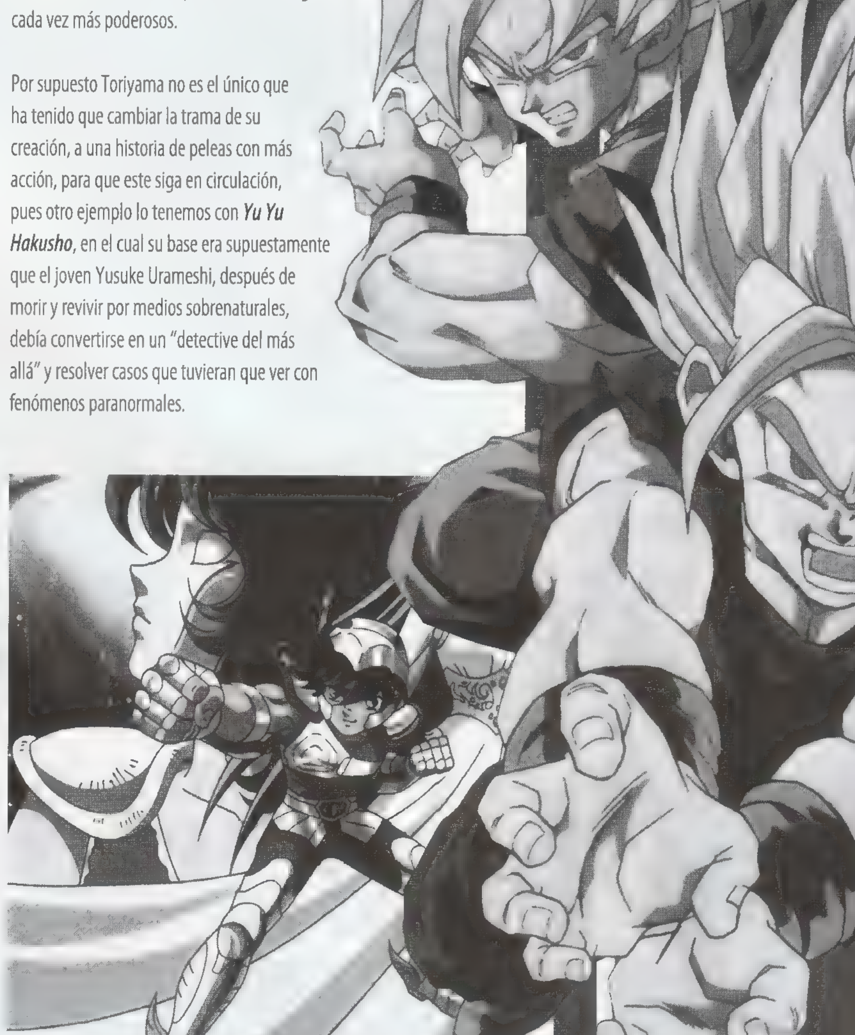
Esto lo podemos atestiguar con **Dragon ball Z**, cuyo tema principal, al menos durante la época juvenil de Son Gokú, era la búsqueda de las Esferas del Dragón, -bueno, el titulo es más que obvio-, lo cual llevaba a un sinfín de imaginativas y divertidas aventuras.

Sin embargo, ante la insistencia, por parte de sus editores, de que **Akira Toriyama** continuara con este manga, que bien pudo terminar con la boda de Goku y Chichi (Milk en nuestro país), el mangaka tuvo que dejar su tema principal, -la búsqueda de las Esferas del Dragón-, en segundo plano y la trama se convertiría en una interminable sucesión de peleas con enemigos cada vez más poderosos.

Por supuesto Toriyama no es el único que ha tenido que cambiar la trama de su creación, a una historia de peleas con más acción, para que este siga en circulación, pues otro ejemplo lo tenemos con ***Yu Yu Hakusho***, en el cual su base era supuestamente que el joven Yusuke Urameshi, después de morir y revivir por medios sobrenaturales, debía convertirse en un "detective del más allá" y resolver casos que tuvieran que ver con fenómenos paranormales.









Sin embargo, más que "detective", Yusuke se convertiría en un increíble peleador que participaría en el Torneo de Artes Marciales Oscuras, pues este giro de la trama fue lo que realmente le daría su éxito y larga duración a esta obra del autor **Yoshihiro Togashi**.

MISMA TRAMA... ¿DIFERENTES PERSONAJES?

Y ya que mencionamos a los detectives, imposible no hablar de ***Detective Conan***, cuyas aventuras ya llevan más de 20 años, tanto en manga como en anime, pero que ha evitado caer en las mismas "trampas argumentales" que ***Yu Yu Hakusho***, ***Sait Seiya*** y ***Dragon ball*** y sus "tramas repetitivas" debido a que mayormente ***Detective Conan*** se compone de pequeños casos detectivescos.

Sin embargo, Conan presenta otro problema, que comparte con las obras de Togashi, Kurumada y Toriyama, y es el de la continua creación de nuevos personajes, con sus propias historias personales, muchos de los cuales, incluso se podría decir que desplazan por momentos a los personajes protagonistas y a la trama principal.

En el caso de ***Detective Conan***, la creación de nuevos integrantes en verdad afecta a los llamados "personajes principales", pues al ser una historia tan larga, muchos de los nuevos fans jóvenes, –y que sólo ven los capítulos más recientes-, siguen las historias de los nuevos, como Toru Amuro o Masumi Sera, perdiendo completo interés en la historia de Shinichi Kudo y de Ran Mouri, cuya historia dio origen a esta trama en 1994.

Y es que ciertamente cuando las historias se alargan demasiado, los mangakas se enfrentan al problema de darles demasiado "protagonismo" a personajes nuevos, dejando en el "olvido" momentáneo a los "principales", sobre todo, en series de peleas como ***One Piece***, en donde solemos ver largos encuentros entre personajes secundarios que después ya ni siquiera vuelven a aparecer.

LUCHANDO DE DIEZ A MIL ROUNDS

Por supuesto, de todos es sabido que aunque los animes de pelea son de los de más larga duración, esto se debe en gran medida los "interminables" enfrentamientos que provocan el "alargamiento" de la serie.



La razón de por qué las peleas duran tantos capítulos, es que mientras en la versión impresa una pelea puede durar de seis meses a un año, por las grandes viñetas con escenas de acción, en la versión anime, el mismo enfrentamiento puede durar sólo unos cuantos episodios, lo que lleva a alargar la lucha, a veces de manera ridícula.

Por esta razón, aunque ciertamente existen animes de pelea con una gran cantidad de capítulos, como los 730 -y contando- episodios de ***One Piece***, hay que reconocer que buena parte de estos episodios se componen de largas peleas entre los piratas de Luffy y el villano en turno, eso sin contar que para evitar que la versión en anime "alcance" a la versión en manga, incluso se han creado 12 sagas compuestas con "capítulos de relleno".

Sin embargo, algunos estudios de animación prefieren poner en receso sus animes de batallas, por exitosos que estos sean, hasta que la versión manga tenga un buen "colchón" de episodios que puedan pasar al anime, y así evitar estos "episodios de relleno", tan odiados por muchos fans.

El más claro ejemplo de esto lo tenemos con el anime de ***Hajime no Ippo***, que a pesar de ser largo y exitoso, tiene que estar en continuo receso mientras se hacen nuevos capítulos de la versión manga que, dicho sea de paso, también es uno de los más largos de ser publicados, pero que no ha aburrido a sus lectores, debido a que no sólo basa su trama en los largos –y espectaculares- encuentros de box, sino en los dramas personales de sus personajes.

En fin, ciertamente los mangas y los animes de larga duración, han presentado desde hace décadas una serie de problemas, sobre todo argumentales, pero esto no ha evitado que tengan un gran éxito, como lo prueba su larga permanencia en la cultura popular, no sólo de Japón, sino de buena parte del mundo.

¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!

COPYRIGHTS

Saint Seiya © Manga: Masami Kurumada/Editorial Shueisha/Shonen Jump. Anime: Estudio Toei Animation Co., Ltd./TV Asahi.

Dragon ball Z © Manga: Akira Toriyama/Editorial Shueisha/Shonen Jump. Anime: Estudio Toei Animation Co., Ltd./Fuji TV.

Yu Yu Hakusho © Manga: Yoshihiro Togashi/Editorial Shueisha/Shonen Jump. Anime: Estudio Pierrot/Fuji TV.

Detective Conan © Manga: Gosho Aoyama/Editorial Shogakukan/Shonen Sunday. Anime: TMS Entertainment/NNS.

One Piece © Manga: Eiichiro Oda/Editorial Shueisha/Shonen Jump. Anime: Estudio Toei Animation Co., Ltd./Fuji TV.

Hajime no Ippo © Manga: Joji "George" Morikawa/Editorial Kodansha/Shonen Magazine. Anime: Estudio Madhouse/Nippon Television.


CONEXIÓN MANGA
MAHOU SHOUJO FUJIMA TAKUYA
© fujima istrations vivid style

LOS CAMPOS DE CONCENTRACIÓN DEL IMPERIO JAPONES

Por Arthur Wolf

Y de entre estos campos de concentración, los peores, al menos por el testimonio de sus sobrevivientes, eran los creados por el, en aquel entonces, Imperio Japonés, ya que se distinguieron por el excesivo maltrato a sus prisioneros de guerra.





PRISIONES DE PESADILLA

En la primera mitad del siglo XX, el Imperio Japonés buscaba expandirse, por lo que comenzaría a invadir países como China, Filipinas, Tailandia y Singapur, a inicios de la Segunda Guerra Mundial, y conforme este conflicto bélico empeoraba, el Ejército Japonés también comenzó a pelear contra las Fuerzas Aliadas, conformadas por países como Gran Bretaña y Estados Unidos.



Por supuesto, como resultado de estas batallas, los japoneses comenzarían a capturar tanto prisioneros militares como civiles, a los cuales agruparían en campos de concentración construidos en los territorios conquistados.
Según el testimonio de las personas que sobrevivieron a estas prisiones, el trato que recibían por parte de la milicia japonesa era brutal, además de que eran mal alimentados y mal vestidos, y muchos de ellos morían por diversas enfermedades o por desnutrición.

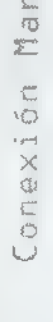
Por si esto fuera poco, muchos prisioneros eran obligados a realizar labores tales como la construcción de trincheras, puentes o fortalezas que ayudarían al ejército en sus batallas. Se dice que incluso muchos prisioneros preferían morir durante los bombardeos que, accidentalmente, las Fuerzas Aliadas solían hacer sobre estas prisiones, con tal de no seguir viviendo un día más en este insoportable cautiverio.



¿EL "ARTE" DE LA GUERRA?

Además del testimonio de los sobrevivientes de estos campos de concentración, también existía evidencia gráfica, a través de diversas pinturas que algunos artistas occidentales, como **Philip Meninsky** y **Ronald Searle** realizaron a escondidas de sus guardias.

Por supuesto, al no contar con elementos de pintura, estos artistas tuvieron que usar cabello humano como brochas,





sangre humana y jugo de plantas, como remplazo de pintura. Estos prisioneros dibujaban, en improvisados lienzos hechos de papel de baño, las atrocidades que tenían que sufrir a manos de sus guardias, tales testimonios, incluso serian mostrados durante los juicios hechos a militares japoneses, acusados por crímenes de guerra.

Al finalizar el conflicto, otros prisioneros de estos campos decidieron dar testimonio de la experiencia vivida durante su cautiverio, -y de paso exorcizar a sus demonios-, aunque lo harían en forma de novelas.





Tal fue el caso de **James Graham Ballard**, de origen inglés, el cual, de joven vivió, junto con su familia, en Shanghái, durante la invasión japonesa a esta ciudad, y que terminaría recluido, junto con sus padres, en el llamado ***Centro de Asamblea Civil Lunghua***, creado por los japoneses para encerrar a sus prisioneros de Europa y Norteamérica.

El ***Centro de Asamblea Civil de Lunghua***, fue construido en 1943, en los terrenos donde antes se encontraba la escuela Kiansu de Shanghái y en sus instalaciones fueron transferidas aproximadamente 1,988 personas, que tenían que vivir en barracas de madera, con 127 cuartos para sus habitantes.

Sólo había un hospital de un piso, dos comedores con cocina y un bloque de baños con regadera, que tenían que ser compartidos por todos los prisioneros, los cuales, aun así trataban de llevar una vida "lo más normal posible", pues los niños tomaban clases en una improvisada escuela, e incluso había una cancha de futbol.

Aun así, Ballard y los demás prisioneros tenían que vivir, día a día, los abusivos tratos de sus carceleros, hasta que finalmente los cautivos del ***Centro de Asamblea Civil Lunghua*** serian liberados en 1945, justo al final de la Segunda Gran Guerra.

Todas las experiencias vividas por James G. Ballard durante su cautiverio, le servirían finalmente para escribir el libro ***El Imperio del Sol***, en 1984, y que posteriormente daría origen a la película del mismo nombre, y que mostraba lo mejor y lo peor, tanto de prisioneros como de carceleros en este campo de concentración.

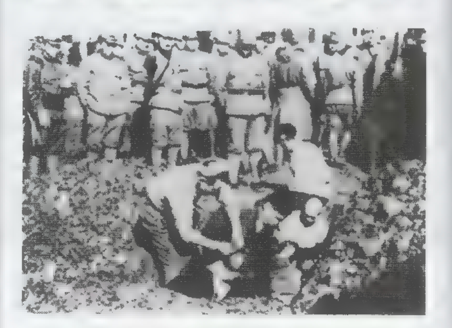
NO REPETIR LOS MISMOS ERRORES

Según se dice, la razón por la cual los militares japoneses tenían tan poca consideración con sus prisioneros de guerra se debía a que, para ellos, era deshonroso el ser capturado por el enemigo, así pues, al haber sido atrapados, sus enemigos perdían todo honor y por lo mismo todo derecho a ser tratados de forma digna.

Aun así, lo cierto es que los niveles de mortalidad en los campos de concentración nipones era increíblemente elevados, pues según algunas estadísticas, el índice de mortandad de los prisioneros de países occidentales era del 27.1% y mayor aún era el de los prisioneros de origen chino. Al cerrar los diversos campos de concentración, tras la rendición de Japón, se liberaron 14,473 norteamericanos, pero solamente 56 prisioneros de China.

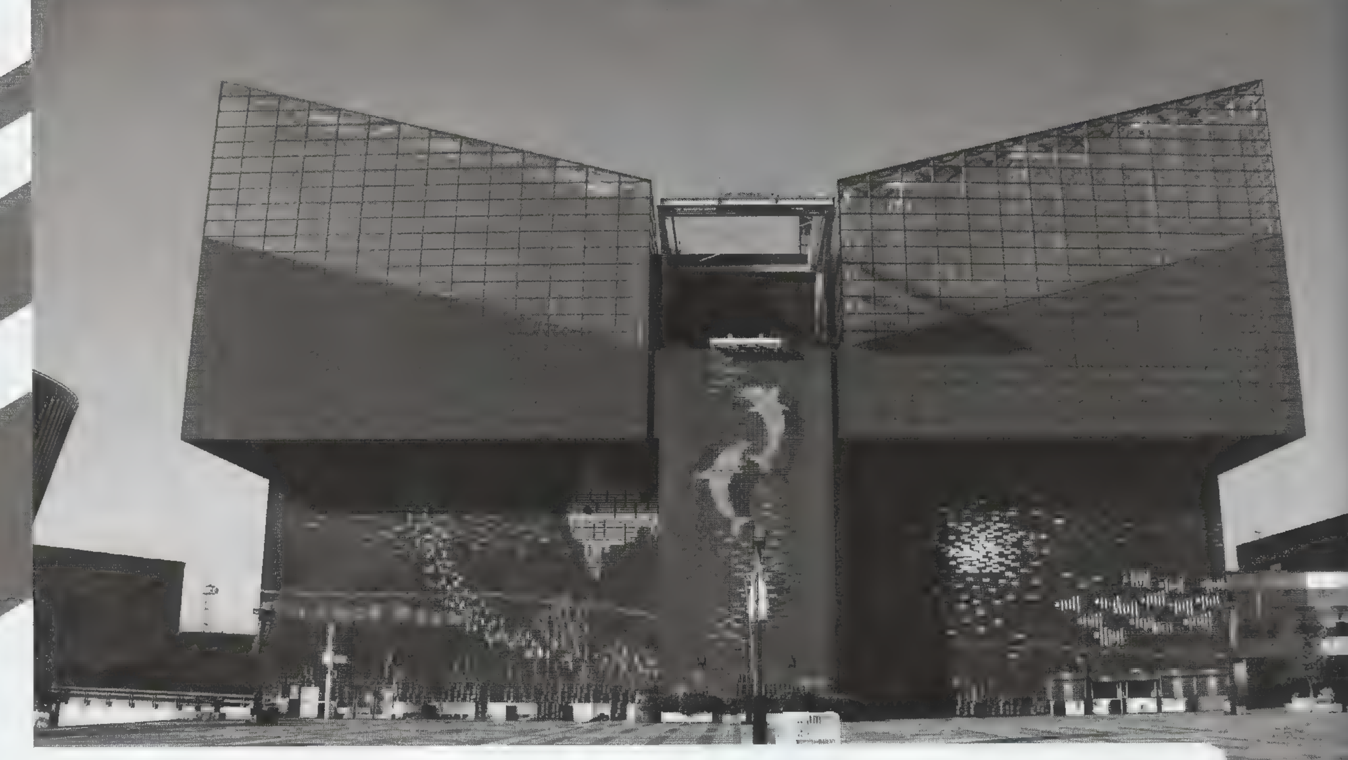
Estas estadísticas y el testimonio de los sobrevivientes de los campos de concentración, tanto japoneses como alemanes, además de la gran cantidad de civiles muertos durante los combates, entre las facciones en guerra, llevaron a la creación, en 1949, de la ***Cuarta Convención de Ginebra***, en donde se especificaba el trato y los derechos que tenia la población civil, de cualquier país, en épocas de guerra. Con esto, obviamente se trata de evitar la creación de nuevos campos de concentración por parte de cualquier nación, que, como ya hemos visto, en verdad pueden mostrar lo peor del ser humano.







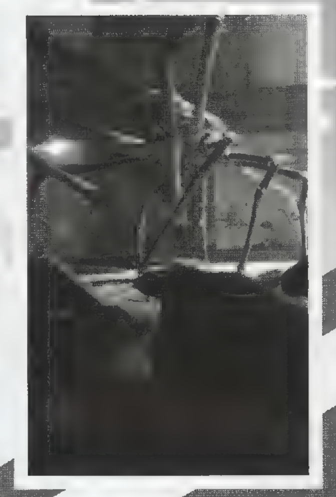

CONEXIÓN
MANGA
PRISMATIC WORLD
© Yuse Shiramori



ACUARIO KAIYUKAN
PARA ESTAR EN CONTACTO CON LA NATURALEZA... MARINA

Por Angel Princess

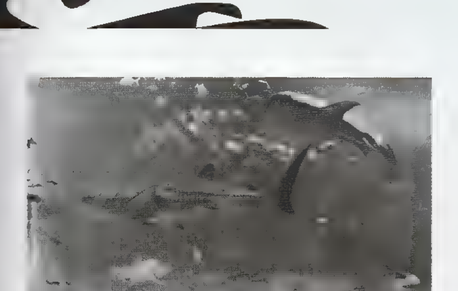
[illegible]







De entre estos, sin duda uno de los que más se distingue es el ***Acuario Kaiyukan***, en Osaka, y sorprende por su enorme cantidad de diversas especies marinas, muchas de las cuales, incluso entran en contacto con los visitantes.









DE OSAKA PARA EL MUNDO

El Acuario Kaiyukan se localiza en la Villa Costera de Tempozan, en el distrito de Minato, justo a orillas de la Bahía de Osaka, y fue diseñado por los arquitectos **Peter Chermayeff** y **Bobby Poole**, famosos por ser especialistas en el diseño de vistosos acuarios a nivel mundial, tales como el Oceanário de Lisboa y el Acuario de Génova.

Inaugurado el 20 de julio de 1990, el Acuario de Kaiyukan pronto se convertiría en uno de los más famosos del planeta, por sus 14 tanques de agua, recubiertos con aproximadamente 350 toneladas de cristal acrílico, que sirven para contener casi 11 mil metros cúbicos de agua de mar, de los cuales 5,400 están destinados al Gran Acuario Central y que se ha ganado el título de ser el tanque de peces más grande del mundo, con sus 9 metros de profundidad.

UNA GRAN VARIEDAD DE FAUNA MARINA

Más allá de sus increíbles instalaciones, lo que realmente sorprende de Kaiyukan es su enorme variedad de fauna, pues en este acuario no sólo se exhiben peces, sino toda clase de animales marinos, 30,000 en total, de 620 especies diferentes, que se pueden localizar a lo largo del Océano Pacifico, que es donde se encuentra Japón.

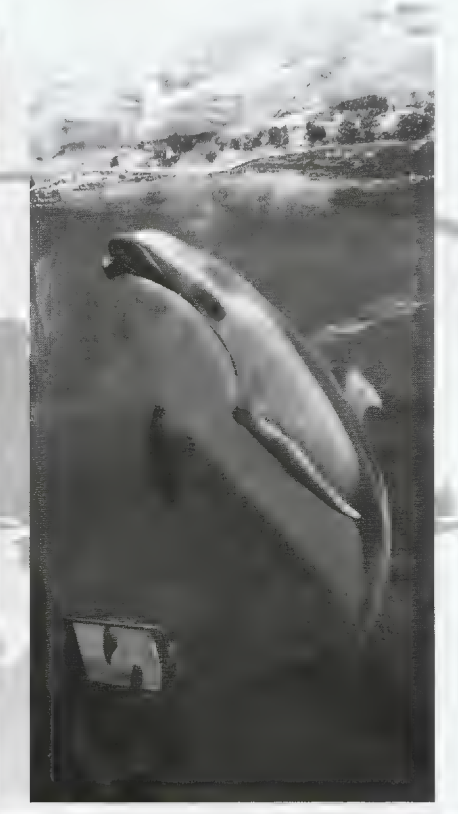
Algo que lo hace único es que está diseñado de forma tal, que la ruta que hay que seguir para ver sus exhibiciones de especies marinas, es similar a la que dichos especímenes se encuentran a lo largo de 10 zonas del Océano Pacífico, y de las cuales se ha reproducido su medio ambiente natural para mayor comodidad de los peces y animales marinos lo habitan.

De hecho, está construido para que parezca que los visitantes van "descendiendo" desde la superficie hasta el "fondo del mar". Así pues, el recorrido por Kaiyukan comienza en el octavo piso, al cual se llega por una escalera eléctrica y pasando por el llamado ***Aqua Túnel*** de 11 metros, el cual, al estar construido de cristal acrílico, nos permite ver una gran cantidad de peces que, literalmente, nos rodean por todas partes.

Durante el recorrido, el visitante puede ver desde zonas boscosas, como la del Bosque de Japón, con salamandras y nutrias, pasando por exhibiciones con focas y leones marinos y hasta áreas "heladas", como la exhibición del Antártico, en donde se pueden observar todo tipo de pingüinos.

Por supuesto, el tanque del Mar de Tasmania es uno de los más visitados, pues en este se exhiben los siempre simpáticos delfines, y conforme vas descendiendo por los pisos, en un recorrido en espiral, se verán menos anfibios y mamíferos y más especies submarinas, tales como el pez mariposa. En la exhibición de ***la Gran Barrera de Coral*** y las del ***Mar Interior de Seto***, en donde se pueden ver especies propias de Japón, como pulpos y langostas.







Pero sin duda uno de los tanques marinos más populares de Kaiyukan es el de las medusas, en donde el público puede admirar 600 de estas fascinantes criaturas de 12 especies diferentes.

GIGANTESCA MORADA

Si bien todas las exhibiciones acuáticas de Kaiyukan son fascinantes, sin duda la "cereza del pastel" es la exhibición del Océano Pacifico, pues, como ya dijimos, ésta tiene el tanque de peces más grande del mundo, y tiene que serlo, para contener a un enorme tiburón ballena, el pez más grande del mundo y que puede llegar a medir hasta 13 metros de largo.

En el tanque del Océano Pacifico también se encuentran otras especies, como la mantarraya y el atún de aleta azul, además de que con suerte se pueden ver buzos que periódicamente supervisan su mantenimiento, aunque ni peces ni humanos corren peligro al estar en el mismo tanque que el tiburón ballena, pues este "gigante gentil" sólo se alimenta de plancton.

Al lado de cada tanque hay fotos e información de las especies que se están observando y su tipo de hábitat, e incluso existe un pequeño estanque con agua poco profunda, en donde los visitantes pueden tocar directamente a mantarrayas y pequeños tiburones, aunque claro que hay avisos y vigilantes que recomiendan tentar a estas especies sólo en sus "lomos", para mayor seguridad.



MUCHO MÁS QUE SÓLO PECES

El horario de entrada al Acuario de Kaiyukan es de 10:00 a 20:00 y el costo varía de acuerdo a la edad, pues va desde 600 yenes para los niños pequeños, hasta 2,300 para los adultos, aunque claro que hay descuentos significativos para grupos de turistas y de estudiantes.

En Kaiyukan, además hay una tienda de recuerdos y en la parte de atrás del edificio, existe una cafetería donde se puede gozar de una gran vista de la bahía de Osaka mientras disfrutas de la comida.

Incluso hay una sala de primeros auxilios, área para el cuidado de bebés y hasta casilleros cerca de la taquilla, para aquellos que no desean cargar sus bolsos o mochilas mientras recorren el lugar.

Sin duda el Acuario Kaiyukan de Osaka no sólo es un gran sitio para visitar y conocer la flora marina del Océano Pacífico, sino para entender la importancia que tienen las criaturas marinas en el ecosistema del planeta.












CONEXIÓN MANGA
MAHOU SHOUJO FUJIMA TAKUYA
© fujima istrations vivid stylo



EL PRECIO DEL ANIME 3

¿CUÁNTO CUESTA PRODUCIR UNA SERIE ANIMADA EN JAPÓN?

Por Nozomu Rodríguez

UNA SERIE DE ANIME ES EL CONJUNTO DEL TRABAJO DE CIENTOS, SINO QUE MILES DE PERSONAS. DESDE DIRECTORES, DISEÑADORES, Y GUIONISTAS, HASTA ACTORES DE VOZ, ANIMADORES Y PUBLICISTAS. TODO ESTO CUESTA MUCHO DINERO, PUES CADA UNO DE ESTOS PROFESIONISTAS DEBE LLEVAR EL PAN A SU MESA. SIN EMBARGO, HASTA HACE MUY POCO, EL COSTO REAL DE LAS PRODUCCIONES ERA UNO DE LOS SECRETOS MEJOR GUARDADOS EN CASAS PRODUCTORAS. ASÍ QUE, ¿POR QUÉ NO NOS SUMERGIMOS EN EL MISTERIOSO MUNDO QUE SE ESCONDE DETRÁS DE LA PANTALLA Y LO AVERIGUAMOS?

¿DE DÓNDE VIENE EL DINERO?

A veces, en medio de toda la diversión que las series de anime traen hasta nosotros, se nos olvida que la animación japonesa es un negocio; como tal, las productoras tienen que ser capaces de ver cuándo una serie será exitosa y cuándo no, antes de arriesgar su dinero en un nuevo proyecto.

Es por eso que, en la actualidad, no todo el presupuesto para realizar un anime viene del bolsillo de las productoras, o mejor dicho, estas empresas deben buscar nuevas maneras de conseguir recursos. La opción más común es recurrir a las televisoras, las cuales aportan una parte del dinero necesario de acuerdo con el rating que calculan, tendrá la producción en cuestión.

Otra parte del presupuesto suele provenir de los videoclubes (sí, en Japón todavía existen y son muy exitosos), interesados en adquirir copias de la serie en DVD y Bluray, para rentarlas en cuanto salgan. Las plataformas de ***streaming*** por internet (las que son legales, obviamente) también aportan su granito de arena.







SECRETO DE ESTADO

A pesar de que las productoras no han querido revelar cuánto exactamente cuesta producir una serie, algunos ejecutivos nos han dado algunas pistas. Por ejemplo, **Takayuki Nagatani**, productor de la serie ***Shirobako*** (la cual nos cuenta lo duro que es trabajar en la industria del anime), hizo una reveladora declaración a la revista digital ***ASCII***, en una entrevista realizada en julio de 2015.

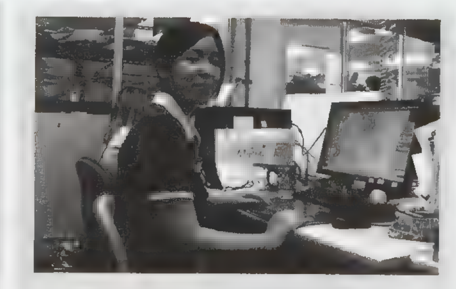
Según el ejecutivo, la serie en la que él trabajó, contó con un presupuesto de alrededor de 500 millones de yenes (aproximadamente unos 75 millones de pesos mexicanos), los cuales no suenan nada despreciables. Sin embargo, si tomamos en cuenta que dicho programa constó de 24 capítulos y dio empleo a cientos de personas, esa cantidad resulta ridícula.

Curiosamente, las declaraciones de Nagatani parecen ser bastante más optimistas que las de otros involucrados. Por ejemplo, ***Shinji Takamatsu***, el director de ***Cute High Earth Defense Club Love!*** (¡sí!, la serie de los chicos mágicos), en un twitt con fecha del 7 de abril de 2015, reveló que una serie de 13 episodios suele costar de 150 a 200 millones de yenes (de 25 a 30 millones de pesos).

LA REPARTICIÓN

De acuerdo con una investigación, realizada en 2010 por la organización ***Media Development Research Institute***, las cantidades que recibe cada uno de los equipos relacionados con la producción de una serie son bastante desiguales.

Como ya estamos acostumbrados, desafortunadamente, quienes se llevan la rebanada más pequeña del pastel son los animadores, quienes suelen recibir entre 1 y 1.5 millones



de yenes (entre 150 y 200 mil pesos) por episodio. Si esta cantidad no te parece tan pequeña, ten en cuenta que este dinero se reparte entre cientos de trabajadores, quienes terminan por recibir muy poco a cambio de jornadas de más de 12 horas.

Por otra parte, los sonidistas, guionistas y editores tampoco la tienen muy fácil que digamos, pues reciben entre 200 mil y 500 mil yenes por capítulo (entre 30 y 75 mil pesos), repartidos entre decenas de empleados. Los que se llevan la mejor parte son los directores y productores, quienes pueden ganar entre 500 mil y 2 millones de yenes por episodio.

UN JUEGO DE AZAR

Si bien el anime no es tan costoso de producir como, digamos, las series americanas, lo cierto es que no todas terminan por ser rentables para las productoras por un sinfín de razones. Por eso, se puede decir que, arriesgarse a desarrollar una nueva serie es como jugar a la ruleta rusa. Bueno, ahora que ya sabes cuánto cuesta producir una temporada de una de tus series favoritas, estamos seguros que las disfrutarás todavía más. Recuerda que, detrás de cada trazo y cada sombra que aparecen en la pantalla, se encuentra el trabajo de miles de personas que se esfuerzan por entregarnos un producto de la mejor calidad.



© Kenji Sugihara / Tsutomu Mizushima / P.A. Works

© Kurari Umatani / Shinji Takamatsu / Diomedéa









EL FUTURO DEL NOVENO ARTE, SE ENCUENTRA EN

DIBUJARTE SCHOOL







MÓDULO 9
LUIS ARMANDO HERNÁNDEZ ELORRIAGA



MÓDULO 7
ALDAIR PORTUGEZ RAZO



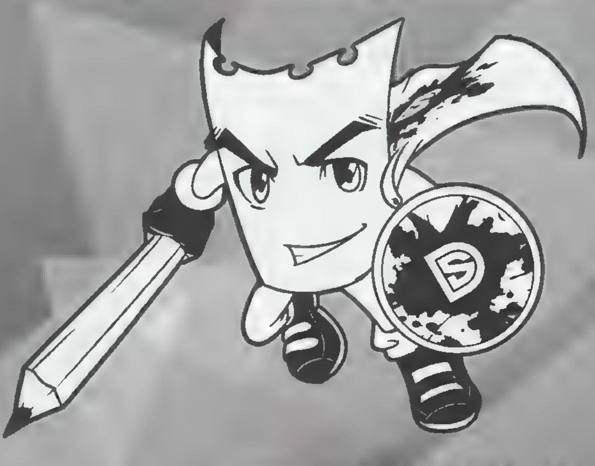
MÓDULO 3
CORINA YOSELIN ARGÜELLO FLORES



MÓDULO 12
GERARDO LÓPEZ LÓPEZ



MÓDULO 7
CAMILA AIMEE REYES MONREAL







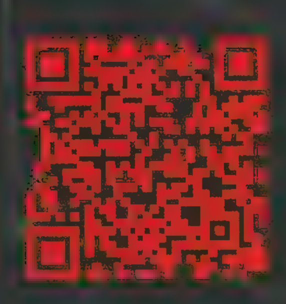
CONEXIÓN MANGA
DIMENSION W
© YUJI IWAHARA/SQUARE ENIX/STUDIO 3HZ/ORANGE/2016


CONEXIÓN
MANGA



Síguenos, disfruta y comparte





30 AÑOS DE ÉXITO

EL LARGO VIAJE DE TRES GRANDES FRANQUICIAS

Por: [illegible]

¿ALGUNA VEZ TE HAZ PREGUNTADO CÓMO ERA EL MUNDO EN EL AÑO DE 1986? BIEN, DÉJANOS DECIRTE QUE ESA ÉPOCA NO SÓLO SE CARACTERIZÓ POR LA FALTA DE INTERNET Y LA ABUNDANCIA DE PEINADOS RIDÍCULOS, SINO QUE TAMBIÉN MARCÓ EL PUNTO DE PARTIDA DE TRES DE LAS FRANQUICIAS QUE HOY SON PILARES DE LA *CULTURA FRIKI*.





¡Así es!, como seguramente te habrás dado cuenta por la vistosa portada de ésta que es tu revista, hoy vamos a dedicarnos a cantarle ***Las mañanitas*** a tres de las sagas más significativas de la historia del Universo Otaku: ***The Legend of Zelda, Dragon Ball*** y ***Saint Seiya***.

EL AÑO DE LAS AVENTURAS

Para ser justos, tenemos que mencionar que la primera edición del manga de ***Dragon Ball,*** apareció en el año de 1984, en la edición del 20 de noviembre de ***Weekly Shounen Jump*** (un número que es considerado toda una reliquia, y que alcanza un precio de miles de dólares en internet).

Sin embargo, no fue hasta 1986, con la adaptación al anime de ***Toei Animation***, que la historia concebida por la imaginación del genial **Akira Toriyama**, comenzó a robar corazones en Japón y en todo el mundo.

Por su parte, ***Saint Seiya***, de la mano del entonces desconocido **Masami Kurumada**, es famoso por haber dado el salto al anime en un tiempo récord para la época, al ser adaptado, por la misma ***Toei Animation***, tan sólo nueve meses después del estreno del manga, en enero de 1986.

El último de nuestros festejados en ver la luz fue ***The Legend of Zelda***, el cual apareció en las tiendas japonesas el 21 de febrero de 1986 para revolucionar, con su estilo único, una industria de los videojuegos que apenas se iba recuperando de la crisis que sufrió a finales de los años 70's.

COMBINACIONES GANADORAS

Si bien la cantidad de videojuegos y series de anime que se producían a mediados de los 80's no se comparaba, ni tantito, con el gran número de contenido que se genera hoy en día, lo cierto es que a estas tres sagas no les faltaba la competencia. Esto nos lleva a preguntarnos qué fue lo que las volvió tan populares. Aunque la respuesta más simple sería "¡quién sabe!", te podemos asegurar que el éxito de las tres franquicias se debe, según los otakus expertos, a una combinación de cosas muy ***cool***.

The Legend of Zelda es el mejor ejemplo de esto. Este videogame, que en el presente luce bastante sencillo, revolucionó la manera de hacer videojuegos, al incorporar en su diseño varios ingredientes que le aseguraban convertirse en todo un hit. Por una parte, ***Zelda*** definió lo que hoy en día es un juego de mundo abierto, con un inmenso mapa para explorar libremente; y, por otra parte, basaba el avance de la trama en la recolección de tesoros ocultos, en vez de en un complicado sistema de puntos de experiencia, como otros RPGs.

Saint Seiya, por otro lado, combinaba magistralmente la mitología griega con secuencias de acción hiperemocionantes, salpicadas de drama, misterio y romance. Mientras que Dragon Ball se convirtió en la mezcla maestra de la milenaria leyenda china del ***Rey Mono***, los movimientos de las artes marciales, una pizca de ciencia ficción y dos toneladas de aventura y fantasía.



¡BIENVENIDOS A NUESTRA INFANCIA!

El primero de nuestros invitados en llegar a Latinoamérica fue el pequeño Link, quien tocó tierra en el Nuevo Mundo en 1987. Lamentablemente, los únicos en notar su presencia fueron aquéllos que tenían el suficiente dinero como para comprar una consola de NES y un cartucho original.

Antes de 1990, el mercado latinoamericano era una tierra sin ley para las productoras japonesas. En esos tiempos, a los gigantes del anime y los videojuegos no parecía importarles lo que aquí pensábamos de la cultura pop del País del Sol Naciente, y se limitaban a vender los derechos de sus productos a las televisoras que podían pagarlos.

A pesar de que, ya para entonces, series como ***Candy Candy*** y ***La abejita Hutch*** (y otras mucho más cursis), habían abierto los ojos de los espectadores latinoamericanos a las maravillas de la animación japonesa, el público seguía llamando "caricaturas" a estas producciones (o "monitos chinos", como tu tía les sigue diciendo). Sin embargo, todo cambió con la llegada de ***Saint Seiya*** o ***Los caballeros del zodíaco,*** en nuestro país.

En efecto, cuando Seiya, Shun, Ikki y todos los demás aterrizaron en México, en 1992, y en un canal de televisión abierta, los miles de espectadores dejaron de hablar de "caricaturas" y comenzaron a hablar de "anime". Saint Seiya no sólo fue la primera serie que marcó la infancia de un nuevo tipo de fans, además comenzó un boom de donde nacería una orgullosa y mística raza (que rimbombante) llamada ***Otaku***.

En 1994, la mesa estaba puesta para que el buen Gokú nos cautivara a todos con su cola de mono, su nube voladora y su interminable búsqueda por las Esferas del dragón. Sin embargo, la fama del saiyajin más famoso del universo no alcanzó su punto máximo sino hasta 1997, con el estreno de ***Dragon Ball Z***.



Ahí comenzó una batalla campal en los patios de las escuelas de todo el país, en las cuales el objetivo no era derrotar al príncipe Vegeta, sino decidir a quién le tocaba ser Gokú en el recreo (y los gorditos noventeros recordarán con tristeza cómo siempre les tocaba ser ***Majin Boo***, o, en el mejor de los casos, ***Yajirobe***).

EL ADIÓS DE UN GUERRERO

Queda claro para todos que el éxito de estas dos series de animación en nuestro continente se debe, en gran parte, al magnífico doblaje mexicano. A más de veinte años de su estreno en nuestro país, las voces y los temas de apertura de estos animes se han grabado para siempre en la memoria de al menos dos generaciones de fans.

Es por esto que resulta especialmente dolorosa la pérdida del gran actor de doblaje mexicano **Jesús Barrero**, quien murió a causa de un cáncer pulmonar el pasado 16 de febrero, y que por muchos años fuese la voz oficial del ***Caballero de pegaso Seiya***.

Este maestro del doblaje vio nacer y crecer el fenómeno del anime en México, pues prestó su voz a varios personajes de series tan significativas como ***Mazinger Z***, ***Dragon Ball*** y ***Digimon***. Sin embargo, el más recordado de sus papeles es el del incansable Seiya.









LA RENOVACIÓN ES LA CLAVE

Pocas son las sagas que sobreviven más de tres décadas y son menos aún las que conservan a sus fans fascinados con sus entregas más recientes. El secreto de la longevidad de estas franquicias parece radicar en nunca dejar pasar mucho tiempo entre un nuevo título y otro.

The Legend of Zelda, nuevamente, nos sirve de ejemplo. Todas las consolas de Nintendo han gozado de al menos un título de esta saga. ¿Cómo olvidar el maravilloso ***A Link to the Past***, para el Súper Nintendo, las obras maestras que fueron *Majora's Mask* y *Ocarina of Time,* para el N64, el polémico *Wind Waker* y el oscuro *Twilight Princess* para el GameCube y el Wii?

Dragon Ball y *Saint Seiya* han seguido a la perfección este modelo y han sabido mantener las pantallas (tanto la chica como la grande) chispeando de acción. La creación de **Akira Toriyama** lleva ya varias OVAs, mangas, series animadas y películas, y no muestra un solo gramo de debilidad a pesar de la controversia con el episodio 5, de *Dragon Ball Super*.

Saint Seiya, por su parte, ha mantenido a sus seguidores al filo del asiento por medio de series de OVAs y filmes ultra emocionantes. No hay que olvidar cómo la *Saga de Hades* y la *Saga de Poseidón*, así como la entrega más reciente, *Soul of Gold*, rompieron récords de audiencia en los últimos años.

¡QUEREMOS PASTEL!

Uno no cumple 30 años todos los días. Por eso, no es para sorprenderse que tanto Nintendo como Toei Animation y Shuueisha hayan preparado sorpresas para los fans de sus franquicias más exitosas en este año de celebración.

La editorial Shuueisha es, quizá, la que menos ha invertido en los festejos de la tercera década de vida de su creación. Para conmemorar el cumpleaños número 30 de Gokú, esta editorial ha lanzado, el 21 de enero pasado, un libro recopilatorio de la Historia de esta inolvidable saga, bajo el título *Dragon Ball: Super History Book.*

Nintendo, por su parte, ha tirado la casa por la ventana con el lanzamiento de la versión remasterizada de *Twilight Princess* para el Wii U, así como un montón de nuevas figurillas Amiibo y la infinita promesa del lanzamiento de un nuevo título de *The Legend of Zelda.*

Finalmente, Toei Animation distribuyó gratuitamente los 12 capítulos de *Soul of Gold* a nivel mundial del 19 al 25 de septiembre del año pasado, ¡vaya manera de festejar! Pero eso no es todo, ya que este estudio también planeó una magna exhibición el mes de junio para celebrar los 30 años de esta saga, la cual se llevará a cabo en la ciudad de Tokio.

TRES DÉCADAS DE HISTORIA

Estas celebraciones tienen que ser un motivo de orgullo para los frikis de todo el mundo, pues se trata de sagas que nacieron mucho antes que muchos de sus fans. Historias que han moldeado por generaciones la manera de crear contenidos y que prometen seguir dando batalla por muchos años más.

Así pues, no nos queda más que decir: ¡feliz cumpleaños, Link, Gokú y Seiya! ¡Gracias por tantos años llenos de aventuras!

Min-Hyo-Rin

Una mujer envidiada

Por Paulina Olvera

EL TALENTO SURCOREANO NO SÓLO SE LIMITA A LA MÚSICA. LA ACTUACIÓN HA GANADO CALIDAD, GRACIAS A QUE LAS EMPRESAS DE ENTRETENIMIENTO Y LAS TELEVISORAS, SE HAN PREOCUPADO POR SUBIR EL NIVEL DE LOS DORAMAS, PARA PODER COMPETIR CON LA INDUSTRIA INTERNACIONAL.

Una de esos grandes talentos es la actriz **Min Hyo-rin**. Nacida en Daegu. Su nombre real es **Jung Eun-Ran**, pero decidió adoptar el nombre Min Hyo-Rin cuando comenzó su carrera como modelo para la marca de ropa "Flapper".

UN COMIENZO BRILLANTE

Hyo-rin, de 30 años, cuando se inició como actriz en el 2006, apareciendo en los vídeos de **Park Ki-youg** y *FT Island*. Al estar tan cerca de músicos, se dio cuenta que quería incursionar en esa escena, así que en el 2007, sacó su primer álbum *RinZ* y lanzó el single *Touch Me*.

En el 2009, y gracias a su álbum y las diversas apariciones en videos musicales, le dan su primer papel protagónico en televisión para el drama *Triple*, donde interpreta a una patinadora de hielo, que sueña con llegar muy lejos.

En el 2010, consigue otro protagónico, esta vez en el *Web Drama Romantic Movement In Seoul*, este trabajo fue bastante duro para ella, pues fue dirigida por nueve diferentes directores y tuvo que adaptarse a la manera de cada uno de ellos. En ese mismo año participó en distintos programas "de variedad" y se desempeñó como conductora de la sexta temporada de *Trend Report Feel*.







Para 2011, fue elegida como protagonista del cortometraje ***Age of Milk***, promocional del ***Smartphone*** de la marca ***Samsung***, "Samsung Galaxy S". El filme entero, supuestamente, fue grabado con la cámara de dicho teléfono (este film ganó el premio "Mejor Fantasía" en la edición ***16 del Puchon International Fantastic Film Festival***).

Durante ese año, obtuvo un rol en el drama ***Romance Town*** y en ***Sunny***, uno de los dramas más populares ese año, (incluso logró ganar el premio a mejor actriz revelación de la entrega número 19 de los ***Korean Culture & Entertainment Awards***) y participó en el vídeo musical de la canción "***Going Crazy***" del afamado **Song Jieun**.

En 2012, tuvo una participación en la comedia ***The Grand Heist***, ambientada en la era Joseon. En ese mismo año, protagonizó, a lado de ***Jo Sung-ha*** y **Park Jin-young**, la película ***Five Million Dollar Man***.

En el 2015, formó parte del elenco de la película ***Twenty***, donde se retrata la vida de los jóvenes coreanos, a los 20 años.

Es consentida de muchas marcas y revistas, es por eso que la mayoría de sus trabajos son en el ramo de la publicidad y del modelaje. Algunas revistas en las que se pudo ver fueron: ***NYLON***, ***VOGUE Girl***, ***ARENA***, etc.

EL TALENTO NO ES SUFICIENTE

A pesar de ser una actriz con talento, Min Hyo-rin ha sido "notada" gracias al romance que mantiene con el idol **Taeyang** del grupo ***BIGBANG***. Ellos se conocieron, al parecer, cuando grababan el vídeo "1 AM", de ahí nació el interés y comenzaron a salir. Después de dos años, decidieron dar a conocer su relación (muchas VIP's quedaron devastadas y muchas, quisieron acabarla en redes sociales, algo muy, pero muy… extraño… ajá… esa es la palabra…). Su relación la llevó a estar en medio del ojo de huracán, pues en muchas partes es asediada por los fotógrafos: cuando asiste a los conciertos de BIGBANG, es la primerita a la que acosan.

Es una verdadera lástima, ya que podría sobresalir en la industria del entretenimiento por sí sola, pero los medios ya la han tachado de "colgarse a famas ajenas".

Evidentemente, es una mujer muy hermosa, considerada como la poseedora de uno de los mejores cuerpos en Corea, además en el 2012 ganó el premio a "la más fotogénica", en la entrega 49 de los ***Grand Bell Awards***. Es una gran bailarina de jazz, además es una cosa que le apasiona, muchos afirman que ese es el secreto para tener ese cuerpazo.







OH MY GHOST

Por Paulina Olvera

OH MY GHOST

AMOR POR POSESIÓN

LOS DRAMAS CADA VEZ TIENEN MEJOR CALIDAD Y TEMAS. EN LOS ÚLTIMOS AÑOS SE HA EXPERIMENTADO CON GÉNEROS COMO EL SUSPENSO Y EL TERROR, ADEMÁS SE REFORMAN LOS PERSONAJES. ESTA "NUEVA LÍNEA", TAMBIÉN EXIGE MEJORES ACTORES, POR LO QUE HEMOS VISTO ARTISTAS QUE DAN "CÁTEDRA" EN LAS PANTALLAS CHICAS. HOY LES HABLAREMOS DE UN DRAMA QUE LOGRÓ UNA GRAN POPULARIDAD Y QUE CUENTA CON UNA REPARTO DE LUJO.

¡POSÉANSE!

Oh My Ghost, cuenta sobre Na Bong-Sun (interpretada por **Park Bo Young**). Una ayudante de cocina en el popular Restaurante Sun. Bong-Sun es extremadamente tímida, casi no habla con la gente y tiene muy pocos amigos, para rematar, cuenta con la extraña habilidad de ver fantasmas, lo que siempre le quita el sueño, así que toda la vida anda "ojerosa"

Un buen día, uno de esos espíritus, la posee: ese fantasma resulta ser una chica virgen, pero bastante "lujuriosa", cuya misión es dejar de serlo antes de cruzar al otro lado.

Este espectro se llama Shin Soon Ae (**Kim Seul Gi**) y tiene una personalidad abismalmente diferente a la de Bong-Sun: Soon-Ae es (o era) una chica extrovertida y muy despreocupada.

El primer destello de comedia es, imagínense, un día Bong-Sun es la que no le habla a nadie y que no se nota, de repente llega hablando hasta por los codos. El restaurante Sun está lleno de chicos, quienes se llevan una enorme y grata sorpresa.

Bien, el objetivo de Soon-Ae es perder su virginidad, buscó un cuerpo perfecto y ahora que lo encontró, sigue encontrar "con quien". Su "victima" será el guapísimo Kang Sun Woo (**Jo Jung Suk**), un exitoso y famoso chef, que además es el jefe de Bong-Sun.

El "cambio de personalidad" que sufre Bong-Sun le trae bastantes beneficios, hace amigos, se vuelve más segura, gana mejor y es "notada por todo mundo". Sun-Woo se da cuenta de ese cambio y que además, hay un interés hacia él, pero es un hombre bastante "anticuado" y no podría irse a la cama con su empleada, al final, es todo un caballero.

Aunque al principio Bong-Sun se resiste a la posesión, se da cuenta que ese cambio le sienta bien y es realmente feliz, siendo tan abierta con la gente, incluso puede dormir en las noches, así que deja que Soon-Ae tome control de todos los asuntos.

Sun-Ae tiene un gran misterio, ¿cómo fue que murió? Las primeras pistas que dan, se deduce que fue un suicidio, pero ¿será verdad? ¡Eso habrá que descubrirlo! La pista nos la dará es lindo y apuesto oficial de policía **Choi Sung Jae** (***Im Joo Hwan***), cuñado de Sun-Woo y que será un excelente antagonista.

Otro pequeño misterio que tendremos que resolver es, eventualmente, ¿Bong-Sun podrá tener su cuerpo de vuelta?, ¿qué hará después? El drama deja para pensar eso y más.

MEZCLA DE GÉNERO: EL GRAN ACIERTO

El drama es muy bonito en conjunto: una gran cantidad de personajes adorables y que pueden crear relaciones entre ellos; a veces hay la sensación de que esas relaciones pueden dar mucho más. La combinación entre comedia y suspenso es una fórmula que se vuelve popular porque realmente funciona, este drama es un gran ejemplo de ello.

La actuación es quien lleva a la mezcla al éxito, el reparto es buenísimo y podrán darse cuenta que no nos quedaron a deber. Im Joo Hwan ha sido el que mejores comentarios ha inspirado.

Es un drama muy divertido y que estamos seguros, los "poseerá".

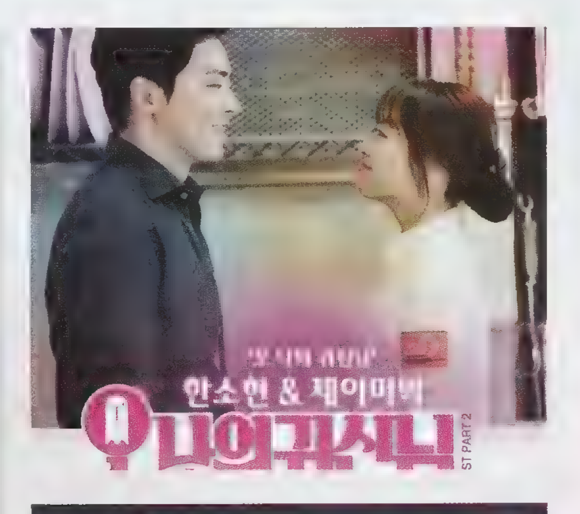






FICHA TÉCNICA

Título: Oh My Ghost
Género: Romance, suspenso
País de origen: Corea del Sur
Idioma/s: coreano
Reparto: Park Bo Young, Jo Jung Suk, Im Joo Hwan, Kim Seul Gi, Park Jeong Ah, Shin Hye Sun
Episodios: 16 episodios
Productores: Kim Sang-heon, Kim Young-gyu, Jo Moon-joo, Lee So-yoon, Choi Jin-hee, Park Ji-young
Empresas productoras: Chorokbaem Media
Dirección: Yoo Je-won
Guión: Yang Hee-seung, Yang Seo-yoon
Emisora: tvN
Primera emisión: 3 de julio, 2015
Última emisión: 22 de agosto, 2015













ANIMACIÓN MEXICANA

UN CAMINO DIFÍCIL

Por Zorro de Seda

TIEMPO ATRAS ME PERCATE QUE EN UN CUADRO DE **SOR JUANA INES DE LA CRUZ**, REALIZADO POR **MANUEL CABRERA** [illegible] *ARS MAGNA LUCIS ET UMBRAE*, ESCRITO POR **KIRCHER**, UNO DE LOS PADRES DE LA ANIMACION. TECNICA INSPIRADA POR LAS TIRAS COMICAS ESTADOUNIDENSES, QUE EN LOS AÑOS 20'S LLEGARÍA A NUESTRO PAÍS.

DIFICULTAD DESDE EL INICIO

[illegible] e cómo empezó formalmente [illegible]ción en nuestro país, pero parece ser que fue en 1919, cuando **Juan Athernack** crea una secuencia animada llamada *El Rompecabezas de Juanito*. En 1936 **Alfonso Vergara Andrade** fundó *Producciones AVA*, al lado de los dibujantes **Jorge Aguilar**, **Roberto Marín** y **Leopoldo Zea Salas**. Vergara se preocupó por saber todo sobre animación, dibujo y fotografía, después de prepararse en estas disciplinas, estrenó *Paco Perico*, que se convertiría en el primer personaje de animación mexicana.

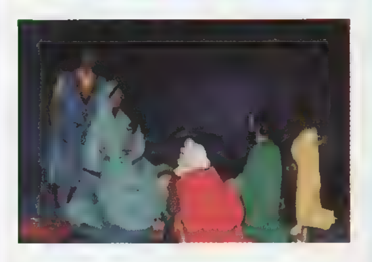
En los 40's se funda el Estudio *Don Quijote* y *Caricolor*. En los años 50's nace el estudio *Dibujos Animados de México*, que serviría como una de las primeras fuentes de trabajo real para los animadores mexicanos, aunque toda la producción se fue a los Estados Unidos.

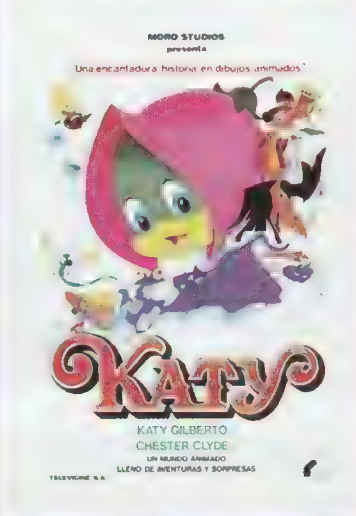
En los 60's, el joven estudio *Kinemma*, logró asociarse con *Hanna-Barbera Studios* maquilando series como *Los Picapiedra*, *Jossie y las Gatimelódicas*, *Scooby-Doo*, *Don Gato y Su Pandilla*, entre otras producciones hasta la decada de los 80s.

En 1968, **Fernando Ruíz**, otro gran pionero de la animación, pondrían en marcha el primer documental animado. Ruíz también produciría la primer serie animada: *La Familia Telemiau* y el primer largomet aje de animación: *Los Tres Reyes Magos*.

En los 80's reinaron las coprod cciones con otros países: con España se logró la exitosa *Katy la Oruga* y *Los Súpersabios*. Y con Argentina, *La Persecución de Pancho Villa*. Los años 90's fueron una década de total sequía para la animación.











[illegible]

[illegible] agraciada, ***Magos y Gigantes***. A la par, el famoso sitio web ***Huevocartoon***.com comenzó a crecer gracias a la popularidad de sus personajes. En 2006, producen su largometraje, ***Una Película de Huevos***, que logró recaudar una suma récord para una producción nacional, poco más de 142 millones de pesos.

Otro estudio que nace en los 2000's es Animex Producciones. Ellos empezarían con animaciones cortas y su más grande éx[illegible]o, en ese periodo, fue ***Roncho, el perro malapata***, que se transmitió en ***Locomotion Channel***. [illegible]e lanzaron a la aventura de hacer largo- [illegible] así nació ***La Leyenda de la Nahuala***. En 2011 se [illegible] taquillero, ***Don Gato y su pandilla***, producido por Anima studio, que re[illegible]audó 14.7 millones de dólares.

[illegible]

[illegible]

[illegible]tan muchos creadores (dibujantes, animadores, guionis[illegible] productores, cineastas) es el poco apoyo que esta rama tiene, eso sin dejar de mencionar la mentalidad retrógrada de quienes controlan la industria cinematografica nacional, misma que impide que diversos proyectos vean la luz, tal es el caso del largometraje animado, ***Sabel Redemption***, creado por el Estudio Ithrax, y dirigido por **Benito Fernández** (no comfundir con el cantante) animacion de corte obscuro, llena de accion y una trama absorbente, la cual lleva varios años enlatada, debido a la censura que considera a toda animacion, como un producto infantil.

En los países potencia (Estados Unidos [illegible]) la animación tiene un presupuesto estrella y un tiempo de [illegible]

[illegible]

La formación en animación es también nula, no hay muchos especialistas, lo que le quita "formalidad" y la pone en la categoria de "inversión de riesgo". Los trabajos independientes están muy bien parados en la técnica de ***stop-motion*** pero aun así, no se ha alcan[illegible]do a ser competitivo a nivel mundial. Dichas empresas independientes, tampoco reciben [illegible] apoyo suficiente, así que sus filmes se quedan en "sólo proyectos".

[illegible]

> La producción animada *El Santos contra la Tetona Mendoza*, del 2012 tuvo una inversión de 2.3 millones de dolares, recuperando en taquilla sólamente 946,000.





EL PANORAMA QUE ENFRENTAN MUCHOS CREADORES (DIBUJANTES, ANIMADORES, GUIONISTAS, PRODUCTORES, CINEASTAS) ES EL POCO APOYO QUE ESTA RAMA TIENE, ESO SIN DEJAR DE MENCIONAR LA MENTALIDAD RETRÓGRADA DE QUIENES CONTROLAN LA INDUSTRIA CINEMATOGRAFICA NACIONAL.







Por Sunako Ye-Seul

SER OTAKU EN JAPÓN

ALGO PARA NO ALARDEAR

COMO YA SABEMOS, EN JAPÓN LA DEFINICIÓN DE OTAKU ABARCA A LAS PERSONAS QUE ESTÁN FUERTEMENTE OBSESIONADAS CON ALGUNA ACTIVIDAD QUE NO NECESARIAMENTE TIENE RELACIÓN CON EL ANIME Y EL MANGA. SI BIEN EN OTROS PAÍSES LA DEFINICIÓN DE ESTA PALABRA Y ACTITUD ESTÁN UN POCO DIFUSAS, SI UNO SE PREGUNTA SI SER OTAKU ES MAL VISTO EN JAPÓN, SIENDO ESTE PAÍS EL ORIGEN DEL MATERIAL DEL QUE LO GENERA, HAY QUE DECIR QUE LA MAYORÍA DE LOS NIPONES SÍ LO VE DE MANERA MUY NEGATIVA.





Vamos por partes y analicemos lo que en verdad es ser otaku en Japón, el país que exportó esta palabra y la definió.

LA IMAGEN DEL OTAKU

Cuando a un japonés se le pregunta sobre la imagen que tiene de un ***otaku***, generalmente responderá que es alguien quien dedica la mayor parte de su tiempo y dinero a su afición, con poco o nulo interés por su cuidado personal, que en la mayor parte de los casos ya no es adolescente (en algún sentido, se da por hecho que es natural que cuando se es muy joven se puede estar totalmente atraído por alguna afición en particular, pero que, a medida que se crece y se da paso a la adultez, pasa a ser un sencillo pasatiempo), a la que le cuesta mucho socializar con las demás personas (y, si socializa, es sólo dentro del ámbito de su afición), y que idolatra al punto de la obsesión a los personajes de sus historias favoritas, entre otras cosas. Por supuesto que hay muchos casos extremos, por lo que marcar un límite entre lo que hace a una persona otaku o no es algo todavía complicado.













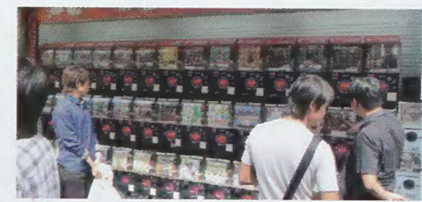
¿Y LOS OTAKUS EXTRANJEROS?

Tal vez pueda leerse un poco rudo, pero mucha de la responsabilidad de la mala imagen de los otaku es la que viene de los extranjeros. ¿Por qué? Pues porque una buena parte de los nipones piensa que los extranjeros vienen a Japón por el gusto que tienen por el anime y manga, pero no conocen nada más allá de esto sobre el país, y, para los japoneses, esto es una de las muestras más ofensivas de falta de cultura y educación que una persona pueda tener. Y no se puede culpar a los nipones de esto, pues, a veces, la ignorancia es lo que ciega a parte de los foráneos a no poder ver más allá de esto. Hay que recalcar que no tiene absolutamente nada de malo venir a este país por el interés que se pueda tener por el anime y el manga, pero hay que recordar que Japón no es sólo esto y no se puede esperar una buena reacción de alguien que no pueda hablar de nada más que no sea su afición.

Hay que recordar que la mayoría de la gente en Japón ve anime y lee manga, y no por eso es considerada como otaku, pues, después de todo, estas actividades constan en una parte más de los pasatiempos comunes de los nipones; sin embargo, todo en exceso es malo, y más en un país como éste, en donde lo que menos se busca es salir de lo "estándar" o de lo "común".

MÁS ALLÁ DE LA PALABRA

En Japón, la palabra otaku tiene una connotación altamente negativa, por lo que no es raro ver que, especialmente las mujeres, no desean estar vinculadas de ninguna forma a este tipo de personas, y, por duro que suene, el sólo hecho de estar al lado de un otaku les produce una sensación de repulsión, por lo que buscarán evitar cualquier tipo de relación y tratarán de mantener su distancia de ellos.
La reacción de los nipones ante esta palabra y, en general, ante este tema es bastante fuerte. El autodenominarse otaku entre los japoneses es algo que realmente se toma de forma muy seria, y que debe evitar decirse en público, pues, incluso, puede conllevar a una serie de problemas y, si bien no puede considerarse como un desencadenante de discriminación, puede ser un motivo de descrédito para la persona. Es por esto que en Japón ser otaku no es algo que se pueda decir abiertamente, y mucho menos es motivo de orgullo.













BUZÓN

Por Angel Princess y Goji
E-mail: angelygoji@vanguardiaeditores.com

ILUSTRACIÓN EDGAR MANJARREZ

-¿Sabes Angel? Siempre me he preguntado qué clase de dragón voy a ser cuando crezca. ¿Voy a crecer para ser un monstruo estilo Godzilla? ¿Voy a ser un dragón de combate al estilo Charizard? –Umn. En realidad Goji ya eres un dragón adulto. *-¿Eh?* –Es sólo que ya te quedaste "súper enano". *-¡Buaa!* –Okey, creo que aclarado el punto mejor empezamos con las cartas.





VICTOR MARIN VILLAFAÑA

HOLA

SOY VICTOR pero me dicen "Or". Pues mira Angel, me gustaría que hicieran un especial de gore, ecchi, terror, con mis series favoritas ***Hellsing***, ***Death Note***, ***To love Ru***. Y me gustaría mucho un disco con música de ***Vocaloid***. Y Angel, ojala te vistas de Misa Amane o de Seras Victoria. Espero que pongan mi correo de Facebook que es: "tblakj", si ya sé que black esta mal escrito. Pues eso es todo y espero tener muchos amigos otakus, pues en mi "prepa" hay un montón de "chacas" y ningún metalero, rockero u otaku. Bueno, chao y espero que siempre sigan así. Como dije, los quiero y Goji. . . ¡Eres tremendo! Un beso. Bye.



RE: HOLA

¿Sabes Nakama "Or"? La verdad nunca se nos había ocurrido hacer un especial combinando los géneros ecchi y gore. . . ***-Aunque estaría súperchido un especial así, slurp, y hablando de cosas ecchi, tú te verías súper chiquita-mama con los cosplay de Misa o Seras, mi querida Angel***. -Pervertido. Ejemn, chao Victor-kun y ya está publicado tu Facebook para que conozcas más amigos otakus. . . ***-Aunque también puedes pedirle a los chacas de tu prepa que te enseñen reggaetón, juar***. –¡Dragón grosero!



ARANTZA CARRILLO

MUCHO GUSTO

¡HOLA! mi nombre es **Raúl**, soy de San Pedro, Coahuila y es la primera vez que escribo. Me encanta la revista y las series de las que hablan, pues de hecho es por ella donde más me informo sobre las novedades del anime y el manga y por eso mismo los felicito. ¡Son grandes! Me gustaría también, si no es mucha molestia, que publicaran algún artículo del anime ***Ao no Exorcist***, que me gusta mucho, ¡porfa! ¡Saludos!

RE: MUCHO GUSTO

–¡Oye cuate Raúl! No me hizo nadita de gracia eso de "son grandes". ¡Ya sé que tengo más de 450 años pero no tienes que restregármelo en la carota!– Creo que cuando Raúl-kun dijo "grandes" se refería a que hacíamos un buen trabajo y no a tu edad, dragón "Matusalén". ***–¡Ups! Por eso digo que muchas gracias por tus felicitaciones, Raulin.***– Mejor ya cállate, "viejito". ***–¡Buaaa!*** –¡Je!, bye Raúl-kun y claro que seguiremos hablando de ***Ao no Exorcist***.



MALU TOBON HERRERA

HOLA

Les mando saludos a todos y me gustaría que pongan mi correo para poder conocer personas que les guste el anime, es: artemisa1199@hotmail.com. ¡Ah! por cierto su revista me encanta, es genial. Goji te quiero, aunque seas un pervertido, ja, ja. Ha y también pongan mi Facebook: MaLu Kinomoto Uchiha. Me encantan los cosplays de Angel, son geniales. Chicos sigan así, son los mejores, ha por cierto, Angel sigue manteniendo a raya a Goji, ya sabes cómo.



RE: HOLA

–¿Maluchita dice que me quiere y además le encanta Card Captor Sakurita? ¡Creo que ya encontré a la futura "Señora Goji"! ZOPAS ¡Aaargh!– Tenías razón, Nakama Malu, hay que mantener a raya a este dragón descarado. Gracias por decir que te gustan mis cosplays y te prometo que seguiremos hablando de tus animes favoritos. . . ***–Sobre todo del de Sakurita, todo para complacer a mi futura esposa***. –¿Quieres otro "correctivo", dragón? ***–¡Gluuup!***– ¡Je!, sayonara Malu y sigue en contacto.



DANIELA CERVERA

HOLA ANGEL PRINCESS Y GOJI.

Soy **Dani** y es la primera vez que les escribo. Amo la revista ***Conexión Manga***, es mi favorita. Sólo quiero mandarles saludos y decir que Goji es adorable, ¡je, je!, ¡Los dragoncitos son lindos! Igual a Angel Princess pues usa cosplays muy lindos y le hacen ver bien. Sólo quiero comentar que uno de mis animes favoritos es ***Uta no Prince Sama***, pues está lleno de Bishonens je, je. Mi personaje favorito es Natsuki Shinomiya. ¡Saludos a todos! Atte su amiga: "Midna".



RE: ¡WAZAA ANGEL Y PERVERT GOJI!

Tomodachi Midna-chan, sólo puedo felicitarte por tu buen gusto, pues Natsuki-kun es uno de los bishonen más kawai que existen, sobre todo por esos lentes que usa. . . ***–¿O sea que les gustan los galanes "cegatones"? Juar.***– Sólo lo dices por envidia, dragón. ***–Ja, ese cuate ni siquiera es un dragoncito lindo como yo, tal como dijo Danielita.***– ¡Tú no eres un "dragoncito" eres una lagartija enana! ***–¡Buaaa!***– Ji, matta ne, Daniela-chan.

¡Sayonara tomodachis! Y no olviden que también pueden leer los comentarios de su amiga Angel y el "sangrón" de Goji en la página de Facebook de ***Conexión Manga Oficial***

DIBUJANTES Y DOBLAJE

TNT

EXPO MANGA CÓMIC

ESPECIAL 7

INFO: 26 16 23 00 55 18 37 02

WWW.TNT-WEB.NET

dibujo hecho por Ivonne Cruz Cruz

SÁBADO 6 Y DOMINGO 7 AGOSTO 2016

EXPO REFORMA, CALLE MORELOS 67. COL JUÁREZ





www.cdi.gob.mx/expo

16, 17, 18 y 19 de junio

3a EXPO de los Pueblos Indígenas

EXPO REFORMA
CIUDAD DE MÉXICO

Av. Morelos No. 67, Col. Juárez. Cerca de las estaciones del metro Hidalgo y Juárez. Horario: de 10:00 a 22:00 hrs.

ENTRADA LIBRE

VEN CON TODA TU FAMILIA

DISFRUTA DE LA TRADICIÓN Y CULTURA DE NUESTROS PUEBLOS INDÍGENAS

- Artesanía
- Textil
- Gastronomía
- Turismo
- Café
- Medicina tradicional
- Miel
- Mezcal







